
LÍDER
JUEGOS DE ROL • SIMULACIÓN • CARTAS
MÓDULOS
RUNEQUEST
AQUELARRE
LA LLAMADA DE CTHULHU
VAMPIRO
KULT
FANHUNTER
STAR WARS
CARTAS
EL RINCON DEL ISTAR
DUDAS DE SATM
CHECKLIST DE LOS DRAGONES
MYTHOS
Y ADEMÁS
ENTREVISTA CON PETE FENLON (ICE)
ESCENARIO DE ASL
54
BIMESTRAL • 400 Pta


WHITE WOLF
GAME STUDIO

el Señor de los anillos

TORNEO ISTARI

Juego de cartas coleccionables de la Tierra Media



CAMPEONATO EUROPEO Y MUNDIAL

FINAL ESPAÑA 11, 12 Y 13 DE OCTUBRE 1996

– DIA DE JUEGO – MADRID

PREMIO DEL ANILLO DE BÁBOR (2º Anillo enano)

Prepara con tu Club y tienda el Torneo Istari en tu localidad



JUEGO DE ROL DEMONÍACO MEDIEVAL

Aquelarre



JULIO 1996

LIDER

54

sumario

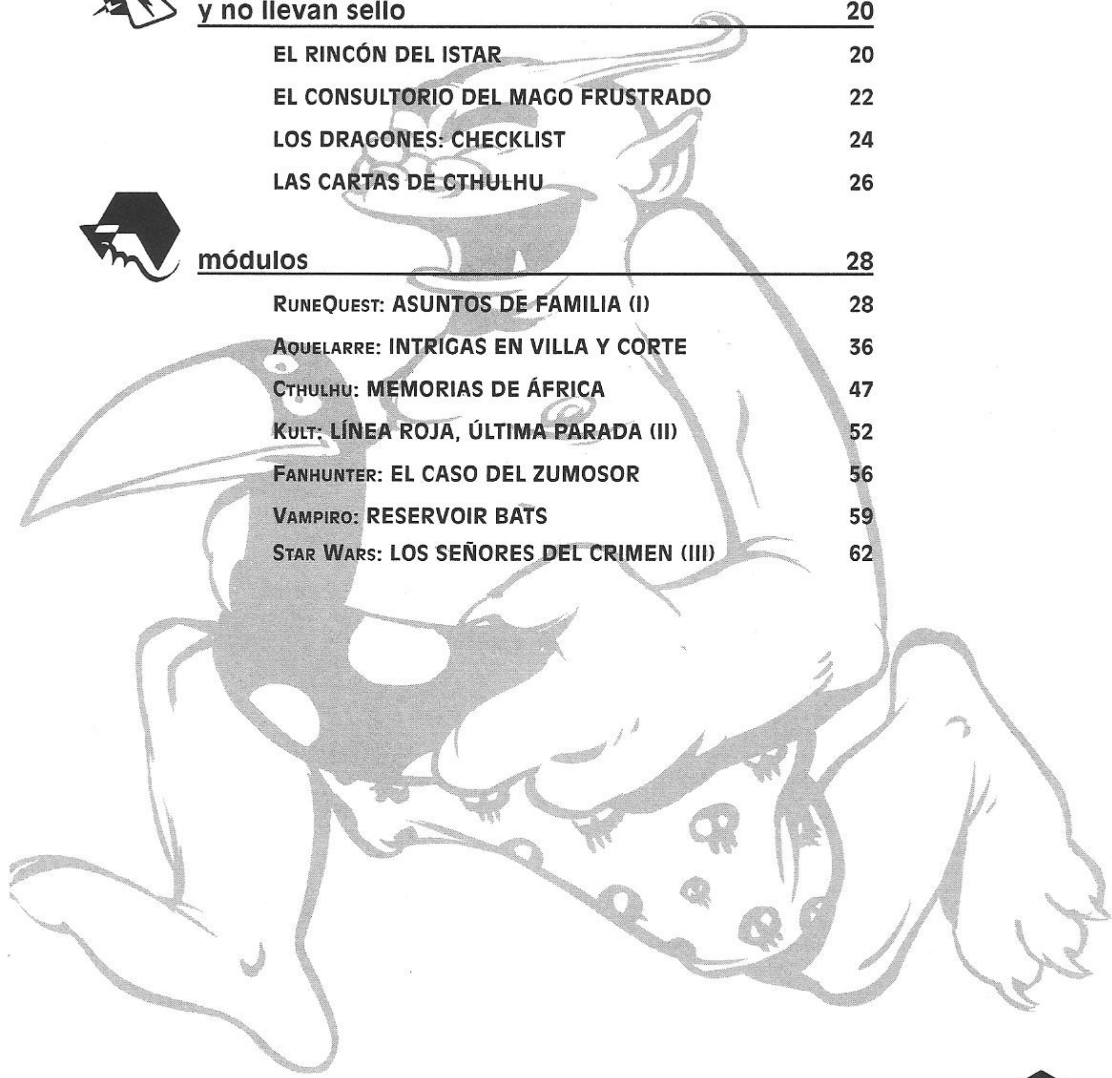












Edita EDILUDIC
Francesc Matas Salla, *presidente*
Montserrat Vilà Planas, *tesorera*
MªAsunción Vilà Planas, *secretaria*
José Lopez Jara, Javier Gómez Márquez, Eduard García Castro, *vocales*

Director
Enric Grau

Redactor Jefe
Daniel Alento

Redactora
Mar Calpena

Secretario de redacción
Francisco Franco Garea

Portada
Max

Ilustraciones
Albert Monteys, Alex Fernández

Colaboradores
Armand Zoroa, Aleix Gordo, Óscar Estefanía, Luis Fernando Giménez, Alex Fernández, Ricard Ibánez, Miguel Aceytuno, Xavier Alarcón, Salvador Tintoré, Rama Cama.

Redacción y Administración
c/. Recaredo, 2, local 20 - 08037 Barcelona

Composición y maqueta
Edilínia, S.L.
St. Bernat de Menthon, 2 - 08940 Cornellà

Imprime
Hurope, S.L. – Recared, 2 - Barcelona

Suscripciones
Xènia Capilla
Tel. (93) 345 85 65 - Fax. (93) 346 53 62

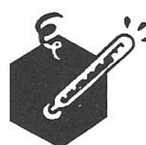
Distribuye
JOC Internacional, S.A.
Sant Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona

D.L.
B-8358-1986

Tiraje
10.000 ejemplares

N.º de suscriptores
1.973

Edición Argentina
Dirección Alejandro Fernández
Redactor Jefe Mónica Torres
Redacción y administración
Corrientes, 5810, 6º 37, Capital Federal



agenda

Madrid, 7 de julio

II OPEN ISTARI

Para más información, telefonear a (91) 431.46.98 Agustín, (91) 435.23.12 Servando, (91) 562.60.73 Juan Luis.

Vitoria, 11 de julio

I FESTIVAL INTERNACIONAL DE JUEGOS

Organiza el Ayuntamiento de Vitoria, Librería Ronin, y Tiempo de Dragones. Para más información, llamar al (945) 24.91.58 (Edgar).

Sant Cugat del Vallés (Barcelona), 15 al 21 de julio

I° SEMANA DE ROL EN VIVO

Organiza Time Lords, c/ Dos de Maig, 22 bis, 3° 1°, 08.190 Sant Cugat del Vallés (Barcelona).
Rol en vivo de una duración de una semana. La cuota de participación es de 20.000 pesetas, e incluye transporte hasta el escenario de la partida, alojamiento y comida.
Para más información, telefonear al (93) 589.84.58, preguntando por Jordi.

Seattle (USA), 13-18 agosto

CAMPEONATO DEL MUNDO DE MAGIC

Organiza Wizards of the Coast.

Gandia (Valencia), 16, 17 y 18 de agosto

V JORNADAS DE ROL, ESTRATEGIA Y CARTAS

Organiza El Señor de las Pulseras.
Para más información e inscripciones, escribir a Consell de la Joventut de Gandia (Club de rol El Señor de las Pulseras), c/ Puríssima 2, 46.700 Gandia (Valencia), teléfono/Fax 287.06.16, correo electrónico jromero@eug.upv.es. Plazo máximo para inscribirse, 3 de agosto.

Madrid, 15 septiembre

CAMPEONATO MAGIC CLASIFICATORIO PRO-TOUR USA

Salones Petit París, c/ Bravo Murillo 307.
Organiza Distrimagen.
El ganador tiene un viaje, estancia pagada y plaza para el PRO-Tour USA, con importantes premios en metálico. Sólo hay 100 plazas para este campeonato clasificatorio. Interesados en obtener más información o inscribirse, telefonear a (91) 388.72.82.

Madrid, 6 de octubre

IX OPEN DE MADRID DE MAGIC

Salones Petit París, c/ Bravo Murillo 307.
Organiza Distrimagen.

Madrid, 11, 12 y 13 de octubre

DIA DE JUEGO

Organiza Lúdic3 con el patrocinio de Joc Internacional.
Jornadas de juegos de rol, cartas y simulación abiertas al público. Gran Torneo Istari.
Para más información, teléfono (93) 451.42.11 III Open Istari, (91) 431.46.98 Agustín, (91) 435.23.12 Servando, (91) 562.60.73 Juan Luis.

Essen (Alemania), 18 al 20 de octubre

CAMPEONATO DE EUROPA SATM

Dentro del Salón del Juego que anualmente se celebra en esta localidad alemana, se disputará este año el primer campeonato de Europa del juego de cartas de *El Señor de los Anillos*.

Londres, 6 de diciembre

CAMPEONATO DEL MUNDO SATM

Madrid, 22 de diciembre

X OPEN DE MADRID DE MAGIC

Salones Petit París, c/ Bravo Murillo 307.
Organiza Distrimagen.

Barcelona, 11, 12 y 13 de abril

DIA DE JOC

Centro Cívico de Les Cotxeres de Sants, junto Plaza de Sants.
Organiza Dia de Joc-Lúdic3 con el patrocinio de JOC Internacional.
Jornadas de juegos de rol, cartas y simulación abiertas a todos los creativos autóctonos y marcas. Espacio especial para los clubs y sus actividades.
Para más información, teléfono (93) 451.42.11

Os recordamos que esta sección, como el resto de la revista, está abierta a vosotros. Si estáis preparando alguna actividad y queréis anunciarla, escribidnos antes del 20 de agosto a LIDER, c/ Recaredo 2, local 20, 08.005 Barcelona.

novedades nacionales

CRONÓPOLIS

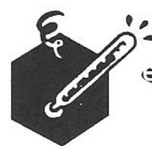
Cuando leas estas líneas debería estar ya en la calle *Crossover 1*, una serie de módulos independientes para *Superhéroes Inc.* Las pantallas de este mismo juego tienen previsto lanzarlas o antes del verano o en septiembre.
También en septiembre tienen previsto ofrecerte el primer número de *Kommando*, publicación dedicada no sólo a su juego *Comandos de Guerra*, sino también a otros conflictos bélicos diferentes de la II Guerra Mundial en el que se centra su juego.

LA FACTORÍA

Bajo una Luna Ensangrentada es un módulo jugable tanto para *Vampiro* como para *Hombre Lobo*, ambientado en el enfrentamiento en Chicago entre lupinos y vampiros. Para antes de que acabe el verano esperan poder ofrecerte, una vez acabado el traslado de sede que han realizado, *La Fundación Valkenburg* para *Hombre Lobo* (es una especie de manicomio donde van a parar los que no superan su rito de iniciación) y *Chicago Nocturno*, con toda la información sobre esta ciudad, de la serie *Nocturnos* de su juego *Vampiro*.
También para antes del verano están preparando un número de despedida de la revista *2d10*. Aunque no descartan volver en un futuro, se despiden de la afición con este último número.
Ya para septiembre esperan poder ofrecerte *Diablerie en Bretaña*, de la serie *Diablerie*, y el *Manual del Narrador*, los dos títulos para *Vampiro*. Y todo ello contando con hacerle un hueco a *La Mascarada*, reglamento de rol en vivo de ambientación vampírica. En octubre iniciarían la publicación de los *Libros de Tribus* de *Hombre Lobo* con el dedicado a La Camada de Fenris, mientras que para noviembre saldría el *Libro de Clan Nosferatu*. Y ya para las *GenCon* dejan lo que será su gran novedad de final de temporada, *Mago*, traducción al castellano de la segunda edición de *Mage*.

FARSA'S WAGON

Invasores, traducción al castellano del juego *Hidden Invasion*, estará listo para septiembre. Como te comentábamos en nuestro número anterior, este juego de *Night Shift Games* se basa en los postulados de la serie Expediente X, con



conspiraciones gubernamentales para esconder contactos y pactos secretos con extraterrestres.
Por lo que hace referencia a *Fanhunter*, en julio debería aparecer *Barnacity Tales*, recopilación de módulos, mientras que para las *GenCon* esperan poder presentar las figuras basadas en este juego.

JOC INTERNACIONAL

Este mes de julio tienen previsto ofrecerte *El Cantar de las Cubas*, una aventura corta para *Paranoia* que transcurre en una fábrica de comidas preparadas.
También debería salir este mismo mes o el próximo mes de septiembre *Hechiceros de Pan Tang*, suplemento de *Stormbringer* que incluye información de background y aventuras listas para jugar.
Sin embargo, la gran novedad que nos prepara esta marca se halla en el campo de los juegos de cartas coleccionables. En octubre tienen previsto ofrecerte la edición en castellano de *Mythos*, juego basado en las obras de H.P. Lovecraft y que va a hacer las delicias de los forofos de *La Llamada de Cthulhu*. Inicialmente lanzarán al mercado la serie inicial junto con la expansión *Expediciones de la Universidad de Miskatonic*, centrada en los personajes y aspectos más destacados de este lugar, así como en las expediciones que han realizado sus miembros, especialmente en Europa.
Tres semanas más tarde debería estar a tu disposición *El Despertar de Cthulhu*, expansión centrada en el Pacífico, para, tres semanas después de estar en la calle esta segunda expansión, aparecer la tercera y última que por el momento tienen preparada los de *Chaosium*, *Leyendas del Necronomicón*, que nos permitirá conocer todas las maravillas y misterios de El Cairo y viajar en el tiempo, conociendo a los grandes magos del pasado, incluyendo al Arabe Loco.
Por lo que respecta al *Señor de los Anillos JCC* para noviembre estará lista *Servidores de la Oscuridad*, la siguiente expansión, que incluye un nuevo tipo de carta, los agentes de Sauron, así como nos introduce en el concepto de los personajes capturados.
Y por lo que hace referencia a *Día de Juego*, que se tiene que celebrar en Madrid entre el 11 y el 13 de octubre, se están ultimando los preparativos para decidir en que lugar se llevarán a cabo, así como se está empezando a delimitar las actividades previstas.

KERYKION

A la espera de que *Wizards of the Coast* y *Atlas Games*, nuevo propietario de los derechos de *Ars Magica*, acaben de formalizar el traspaso de las cuentas del juego, esta editorial balear ya se ha puesto en contacto con los nuevos propietarios, con quienes ya ha llegado a un acuerdo. Así pues, sólo les resta esperar que los nuevos y los antiguos dueños de *Ars Magica* acaben el papeleo para seguir ofreciéndonos nuevos títulos.

M+D

Es de esperar (al menos así nos lo aseguraron ellos) que cuando tengas este LIDER en tus manos ya esté en el mercado *Warzone*, reglamento para figuras basado en el mundo de *Mutant Chronicles*. Serán 150 páginas a todo color, a un precio de lo más ajustado dada la calidad de la edición. Junto con el reglamento, tienen previsto distribuir en las tiendas un folleto de unas 16 páginas en color que servirá de introducción a la ambientación y el reglamento de *Warzone*. Y si te gusta el juego, ya tendrás a tu disposición las 50 primeras referencias de figuras, para empezar a montarte tus partidas. Para potenciar este juego tienen previsto editar un boletín, que saldrá cada mes o mes y medio, que se llamará *Cronicas de Warzone*, e incluirá nuevas reglas, aclaración de dudas, novedades, nuevas figuras...
Por lo que respecta al resto de sus líneas, para el mes de julio esperaban poder ofrecerte también *Clavis Inferna*, primera entrega de una campaña de *Kult* escrita en nuestro país, y *Chromebook II* de *Cyberpunk*, así como la expansión *Golgotha* para el juego de cartas *Doomtrooper*, con 80 nuevas cartas para tu colección. Para después del verano tiene previsto, como objetivo prioritario, ofrecerte la traducción al castellano de *Mutant Chronicles*, sobre la segunda edición de este juego de rol.

ZINCO

Para antes del verano tienen previsto ofrecerte el *Compendio de Monstruos* de *Planescape*, el suplemento de *Battletech Battlespace*, y la *Enciclopedia de la Magia*, una recopilación de diversos hechizos y objetos mágicos del universo del *AD&D*. Y ya para después del verano nos informan de que tienen previsto lanzar al mercado *La Frontera Eterna*, de la colección de *Planescape*, con información sobre el mundo de juego y aventuras listas para jugar, y *El Gran Libro de los Elfos*, con toda la información sobre esta raza del *AD&D*.
Por lo que respecta a las *GenCon* de este año, aún no tienen fecha ni lugar exacto de celebración, aunque están barajando diversas propuestas del Ayuntamiento de Barcelona respecto a su ubicación.

comunikado



Llega el verano con todo ese tiempo libre que a veces llega a ser agobiante. Y, para que podáis utilizarlo de forma adecuada, en este número os damos un montón de módulos. Pero, ¿os habéis parado a pensar si vuestra forma de arbitrar es la mejor?, ¿no? Bueno, seguid leyendo y juzgaros vosotros mismos:

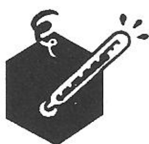
¿Intervenir o no intervenir?, esa és la cuestión. ¿Cuántas veces, en una partida donde arbitramos como máster, nos hemos encontrado en la situación de ver cómo nuestros jugadores tenían una idea genial que resolvía de golpe el enrevesado módulo, que tanto nos habíamos currado?. ¿O con que los amables jugadores nos hayan dado ideas geniales de cómo putearlos de mala manera?. Ante estas situaciones: ¿hemos de caer en la tentación e intervenir de forma cuasi-divina con todo el poder del MASTER y "resolver" la situación? Yo solo os recomiendo que no hagáis lo que no querrías que os hicieran a vosotros...

Segunda cuestión: ¿Improvisar o no improvisar? Creo que todo el mundo está de acuerdo en que, ante situaciones imprevisibles, el master ha de improvisar de acuerdo con su sentido común teniendo en cuenta la historia, el mundo, los personajes no jugadores y sus intenciones, etc. Pero, ¿hemos de basar todo el módulo en la simple improvisación?, ¿quiere decir eso que, hagan lo que hagan los personajes, no estarán descubriendo nada nuevo ni nada que no estuviera previsto ya que todo deriva de sus acciones?, ¿y el misterio?. Me parece que es mejor que haya una base mínima en todo lo que arbitremos.

Tercera cuestión? ¿La PODEROSA inteligencia de un malvado PNJ le hace ser presciente? Situación: el máster ha ideado un malvado plan para hundir en la miseria a los personajes ya que éstos han entrado en conflicto con el malvado pnj super inteligente de turno. En mitad del proceso se da cuenta de que no había tenido en cuenta un detalle que hace que todo el plan se quede en agua de borrajas. ¿Hemos de rectificar el plan a posteriori a fin de arreglar el desaguisado antes de que se den cuenta los jugadores?. A fin de cuentas, un PNJ tan súper inteligente nunca habría cometido ese estúpido error, ¿no?... Sinceramente creo que a lo hecho pecho. No hay que olvidar que "la vida te da sorpresas, sorpresas te da la vida...", por muy super inteligente que sea el malvado PNJ.

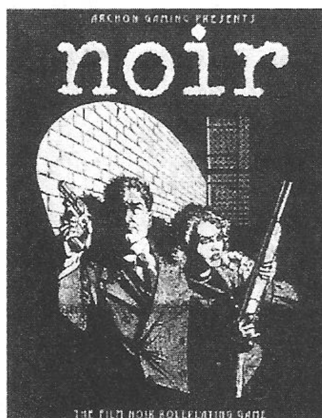
Pero no siempre hay que actuar con la verdad por delante. Hay situaciones especiales. Por ejemplo: el personaje está haciendo una carrera contra otros PNJ y el master NECESITA que gane. Pero siguiendo su costumbre le da un bonus a la tirada del PJ y le hace tirar, con el resultado raro pero posible de que éste falla. Entonces le dice que aún tiene la oportunidad si pasa la siguiente tirada. Y en la siguiente tirada el PJ obtiene una pifia... ¡Por favor!, si no quieres que pasen esas cosas haz la tirada oculta e invéntate el resultado, que para eso eres el máster.

Tórridamente vuestra... La redacción.



Novedades internacionales

ARCHON



Noir es un juego de rol basado en las novelas y películas de serie negra, en la que los jugadores podrán representar a personajes típicos de las películas de Humprey Bogart, ya sea para desentrañar complicadas tramas criminales o enfrentarse a peligrosos gángsters.

ARMADA

Piquet es un sistema de reglas para wargames fácil de aprender y útil para casi cualquier época de juego. *Piquet Rules w/Les Grognards* incluye este sistema de reglas así como el suplemento *Les Grognards*, que permite recrear el período napoleónico (1790-1820). *Hallowed Ground* es otro suplemento para este reglamento de wargames, centrado en esta ocasión en la guerra franco-prusiana (1860-1871).

ATLAS GAMES

The Medieval Handbook es una guía genérica con información acerca de la Edad Media, la cultura y las actividades de la gente en una ambientación medieval. Incluye su visión de la magia y la brujería.
En la línea *Over the Edge*, anuncian para agosto la segunda edición de este juego de rol y *Forgotten Lives Adventure*, un conjunto de 6 aventuras adaptadas a la segunda edición del reglamento. *Blood Fury* es una aventura jugable tanto para *Champions* como para *Dark Champions*.

AVALANCHE PRESS

Blood on the Snow, disponible en agosto, recrea la batalla de Suomussalmi, ocurrida en el invierno de 1939-40, y en la que una pobremente equipada división finlandesa se enfrentó a 2 divisiones soviéticas a pleno potencial, con más de 90 tanques, aunque no preparada para las bajas temperaturas. *Great War at Sea VI: Naval War in the Mediterranean*, por su parte, recrea los combates navales en el Mediterráneo, con 36 escenarios.

AVALON HILL

Stonewall's Last Battle es el quinto volumen de la serie *Great Campaigns of the American Civil War*, con 4 escenarios situados en los alrededores de Chancelorsville para recrear toda la batalla, y un quinto que recrea el primer gran enfrentamiento de caballería de la guerra.
Para los forofos de *ASL*, ya está listo el magazine que anualmente edita *AH* con material para este juego. Y para agosto esperan ofrecerte *Renaissance Civilization*, secuela de *Civilización* que empieza justo cuando acaba este popular juego de tablero. Empezando en el año 750, los jugadores intentarán reestablecer sus respectivas civilizaciones.

BACKSTAGE PRESS

Theatrix Core Rules es un sistema genérico de rol que permite jugar con cualquier tipo de personaje del nivel que sea en la ambientación que deseemos. El primer suplemento de este sistema de reglas es *Ironwood*, un suplemento que nos describe el mundo místico y encantado de Avalon.

BLACK DRAGON PRESS

Dragon Storm es un juego que se halla entre el rol y las cartas, ambientado en un universo medieval-fantástico, con un mundo devastado por las tormentas. Este verano debería aparecer *Dragon Storm Adventures Book I*, que describirá el mundo en el que transcurre la acción. Ya para final de año aparecerán *The Kanchaka Campaign*, primera expansión de cartas, y *Dragon Storm Book:Adventures in Hanchaka*, con información sobre ella.

CHAMELEON ECLECTIC

Ya tienen lista la segunda edición de su juego de rol *Millennium's End*, así como la pantalla y el suplemento *Ultramodern Firearms*, que nos da detalles acerca del armamento en esta ambientación.
Psychosis es un juego que explora las profundidades de la mente de los personajes, situándose en la línea entre la realidad y el subconsciente. *Solitary Confinement* es una aventura para este juego.

COLUMBIA GAMES

Dixie amplia su colección con las cartas dedicadas a la batalla de Gettysburg. Son 300 cartas que detallan regimientos, baterías y generales.

DAEDALUS

Back for Seconds es un suplemento para el juego de rol *Feng Shui*. *Eaters of Lotus* es una guía para este mismo juego dedicada a presentarnos unos cuantos villanos, mientras que *Blowing Up Hong Kong* nos describe esta ciudad.
Por lo que respecta a *Shadowfist*, juego de cartas en el que se basa este juego de rol, para julio debería estar lista la segunda edición, que elimina algunas cartas de la primera e incluye 40 nuevas.

DECISION GAMES

Krieg! es un juego estratégico que cubre la Segunda Guerra Mundial en Europa, mientras que *British Empire* está ambientado en las guerras coloniales en las que se vió envuelto el Imperio Británico.

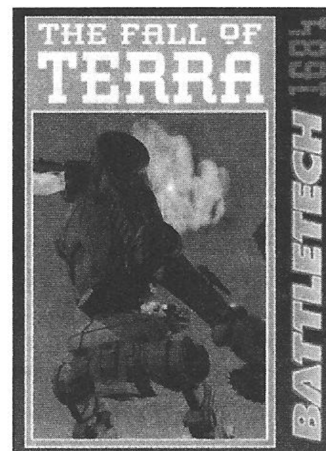
DONRUSS

El éxito de la serie de televisión Expediente X ha propiciado que esta marca haya preparado un juego de cartas coleccionables basado en ella. Constará de 300 cartas, y primero saldrá una Edición Limitada, que será seguida más tarde por la Ilimitada.

FANTASY GAMES UNLIMITED

Esta marca te ofrece *Bushido*, su juego de rol ambientado en el Japón feudal, así como *Valley of the Mist*, un módulo para este juego. *Aftermath* es un juego de rol ambientado en la Tierra tras un holocausto nuclear, mientras que *PSI World* es una interesante ambientación, en una tierra alternativa, en la que mucha gente ha desarrollado poderes psiónicos.

FASA



The Fall of Terra es un escenario de *Battletech*, juego del que también nos anuncian la aparición de su cuarta edición. *Throal:Dwarf Kingdom* es un suplemento para *Earthdawn*, mientras que *Dunkelzahn's Secrets* nos ofrece más información acerca de los dragones en *Shadowrun*.

FLEER/SKYBOX

Aprovechando el 30 aniversario de la serie de televisión de Star Trek nos ofrecen un nuevo juego de cartas coleccionables basado en los personajes principales de la serie de culto, con 300 cartas con imagenes de los primeros episodios.

HEARTBREAKER

Kult Players Companion es una ampliación para este juego de rol con nuevas habilidades, ventajas y desventajas, arquetipos,...

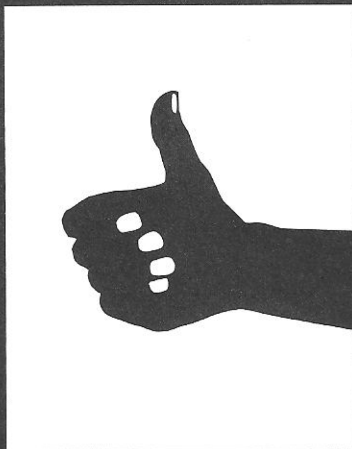
HOLISTIC DESIGN

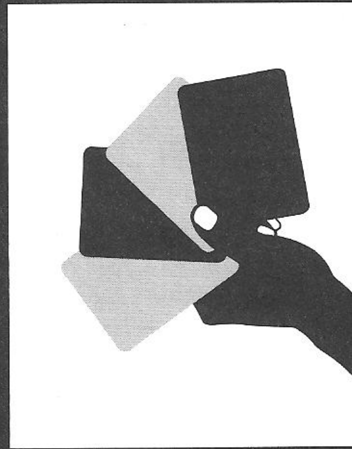
Para agosto nos anuncian *Fading Suns*, un juego de rol ambientado en el final del sexto milenio después de Cristo, en el que la humanidad ha construido un imperio interestelar. Sin embargo, la civilización humana entra en un período de franca decadencia en el que todo se tambalea.

ICE

Silent Death Rookie Rules es una buena manera de adentrarse en las complejidades del sistema de combate espacial







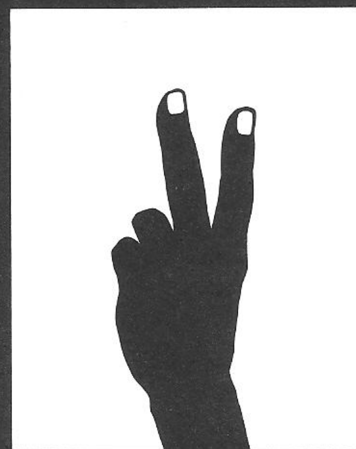
más de veinticinco tiendas

ESPECIALISTAS A TU SERVICIO



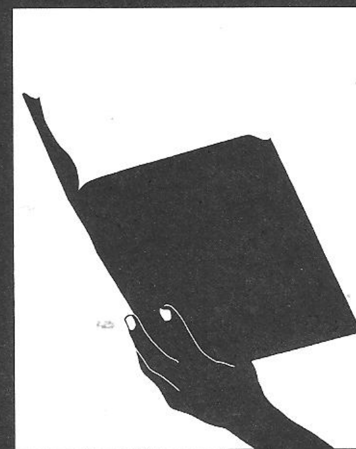


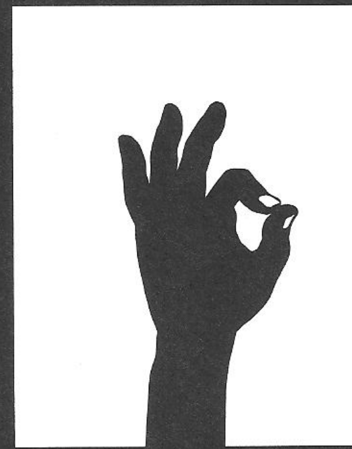




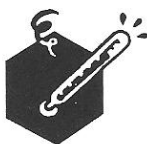












de *Silent Death:The Next Millenium*, mientras que *Night Brood: First Contact* nos detalla las razas alienígenas de esta ambientación.

JAGEEDA PUBLISHING

Esta recientemente formada empresa de Seattle ha adquirido los derechos a *Wizards of the Coast* del último juego de rol que les quedaba por desprenderse, *SLA Industries*.

KENZER&COMPANY

Interesante la propuesta que nos hace esta marca. Un juego de cartas basado en la película de los Monty Python Los Locos Caballeros de la Mesa Cuadrada, ambientada en las leyendas artúricas y la busqueda del Grial.

MAYFAIR GAMES

Sim City amplia su colección de cartas con la serie dedicada a Atlanta, la capital del Sur. 120 nuevas cartas de la ciudad que acogerá este verano los Juegos Olímpicos. *Steel Deep* es un suplemento para *Underground*.

MYRMIDON PRESS

WitchCraft es un juego de rol centrado en el mundo de la magia y básicamente, la brujería, toda esa serie de conocimientos perseguidos por la Iglesia y el estado. *Villains&Foes* es una expansión para *Cosmic Enforcers* que nos detalla los tipos más peligrosos de la galaxia, una colección de más de 50 villanos, equipos y organizaciones criminales.

ODS

Blood Dawn es un juego de rol ambientado en un mundo apocalíptico, entre los escasos supervivientes del holocausto nuclear, y en el que los PJs deben ser los líderes que guíen a sus semejantes para recuperar la civilización perdida.

PINACLE

Deadlands es un curioso juego de rol ambientado en el salvaje oeste, un salvaje oeste en el que hay cosas realmente diabólicas. Deadlands es una extraña mezcla entre, por citar dos películas, "Sin Perdón" y "La Noche de los Muertos Vivientes".

R. TALSORIAN GAMES

Bubblegum Crisis es un juego de rol ambientado en esta serie japonesa de animación. La acción transcurre en Neo-Tokyo, el año 2032. Su sistema es compatible con *Cyberpunk* y *Mekton Z*.

SLAG-BLAH

XXXenophile es el primer juego de cartas coleccionables clasificado en los USA como sólo para adultos, por tener algunos desnudos entre sus ilustraciones (estos americanos...). Esta basado en la serie de cómics de Phil Foglio y se compone de 270 cartas.

STEVE JACKSON GAMES



Dino Hunt, que aparecerá en agosto, es un juego a medio camino entre los juegos de tablero y los de cartas, ambientado en el mundo de los dinosaurios. *Knightmare Chess* es una variante del ajedrez, en la que se ha introducido el uso de cartas que rompen las reglas del juego al que estamos acostumbrados. *Alternate Earths* es un suplemento para *GURPS* que recopila media docena de mundos en los que la historia no se ha desarrollado tal como la conocemos (los aztecas conquistando europa, los nazis invaden los Estados Unidos durante la Segunda Guerra Mundial, Roma descubre América...).

STONE RING GAMES

Saga of the Volsungs es una expansión para *Quest for the Grail*, que también funciona como un juego de cartas independiente. Se centra en los mitos y leyendas de los vikingos, particularmente en los nibelungos.

TSR

Sages and Specialists es un suplemento para *AD&D* que detalla un buen numero de PNJs con diferentes y especializadas profesiones, que pueden ir subiendo de nivel al igual que los PJs.*The New Adventures of Fafhad and The Grey Mouser* es un conjunto de aventuras ambientada en Lankhmar, el mundo fantástico creado por Fritz Leiber, mientras que *Naval Battle System: The Seas of Cerilia* incluye las reglas para combates navales en *Birthright*. En esta misma ambientación, *Legends of the Hero-Kings* es un conjunto de aventuras, mientras que *Khourane Domain Sourcebook* nos detalla este dominio. *Death Ascendant* es una campaña en el mundo de *Ravenloft*, que también se amplía con la guía de Transylvania, para personajes de niveles 6 a 9.*Forgotten Realms* crece con *Undermountain II:Maddgoth's Castle*, una aventura en una ciudad voladora situada bajo la superfície, mientras que *The Planewalker's Handbook* es una guía muy útil para los jugadores de *Planescape*. *A Hero's Tale* es un conjunto de aventuras cortas adaptables a cualquier ambientación de *AD&D*. *Rod of the Seven Parts* es una campaña centrada en un poderoso objeto mágico.

WEST END

Star Wars Live Action Adventures permite traspasar el universo de *Star Wars* de la mesa de juego al rol en vivo, mientras que *Empire Strikes Back* es la tercera guía de la galaxia, y nos da información acerca de la segunda película de la saga. *D6 System* es un reglamento de rol, basado en el de *Star Wars*, adaptable a cualquier género y ambientación. Para los forofos de Indiana Jones, *Indiana Jones&The Temple of Doom* es un suplemento con toda la información acerca de la segunda película de la saga de Indiana.

WHITE WOLF

Esta marca nos anuncia la segunda edición de *Wraith*, con más detalles e información que la primera, así como la pantalla correspondiente a esta nueva edición. *Vampire:The Dark Ages Storytellers Secrets* amplia el universo de *The Dark Ages*. *Chicago Chronicles Vol 2* recopila dos títulos: *Chicago by Night 2nd Edition* y *Under a Blood Red Moon*. *WereWolf* crece con *Silent Striders Tribebook*. *Changeling* ve aumentar su línea con *Court of all Kings*, la conclusión de la trilogía *Immortal Eyes*.
World of Darkness también ha sido editado por segunda vez, siendo *Combat* el último suplemento aparecido antes de esta segunda edición.
Por lo que respecta a las cartas, *Legacy of the Tribes*, prevista para julio, es la tercera expansión para *Rage*

WILDSTORM PRODUCTIONS

Esta editorial amplia su juego de cartas *Wildstorm* con *Image Universe*, una adaptación de los personajes de los cómics de *Image*.

WIZARDS OF THE COAST

Con la venta de los derechos de *SLA Industries* a *Jageeda Publishing*, esta editorial se ha desprendido ya de los tres juegos de rol que editaba, dedicándose ahora básicamente a las cartas.
Por lo que respecta a las cartas, *Wizards* está poniendo a la venta unos packs de dos barajas cada uno correspondientes a los enfrentamientos del Campeonato Profesional de *Magic* de 1995. Las barajas, de 85 cartas cada una, corresponden a los cuartos de final, viniendo de 2 en 2 según como se disputaron estos enfrentamientos.

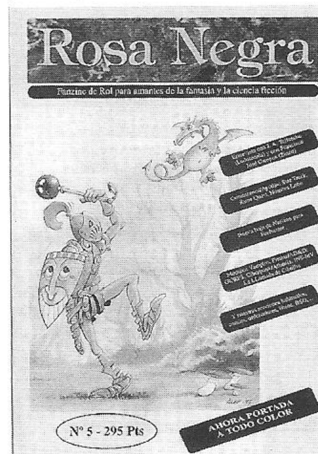
XENO GAMES

World at War, ambientado en la II Guerra Mundial, es un conjunto de reglas, para usar con *Axis&Allies*, que permite iniciar el juego en 1939. *This Hallowed Ground* recrea la Guerra Civil Americana en su totalidad.

Fanzines

ROSA NEGRA

Ya tenemos el número 5 de este fanzine de León que en esta ocasión contiene módulos de *Vampiro*, *Piratas*, *Magna Veritas* y *La Llamada de Cthulhu*, ayudas de *RuneQuest* y *Hombre Lobo*, además de sus habituales secciones de música, cine, libros y ordenador. Su precio es de 295 pesetas y los interesados en recibirlo



podéis escribir a Rosa Negra (a la atención de Inma Flórez), c/ Juan XXIII 6, ES III 2º Izq., 24.006 León.

EL JUGLAR



El número 2 de este fanzine de Málaga incluye módulos de *Mutantes en la Sombra*, *Ragnarok* y *Kult*, y ayudas de *Vampiro, Pendragón, Star Wars, Aquelarre* y *La Llamada de Cthulhu*. Su precio es de 350 pesetas, y los interesados en adquirirlo podéis escribir a El Juglar, c/ Ballesteros 3, 29.008 Málaga.

LUX UMBRAE

Nos ha llegado el número 0 de este fanzine, primero que habla de rol realizado en el Principado de Andorra. Lo ha editado el club de rol Gurthang. Interesados en contactar con ellos, escribir a Mike Armengol, Crta/ Nagol, 29 5º, Sant Julià de Loira (Andorra la Vella).

MISCELÁNEA

Este fanzine, que nace con la intención de ser bimensual, no contiene ayudas, ni artículos de cine, ni noticias, ni nada de todo eso. Todas sus páginas están dedicadas a ofrecerte módulos para que no tengas que estrujarte el coco cada vez que quieras montar una partida. En este primer número incluye aventuras de *Ars Magica, Cyberpunk, Kult, Fanhunter* y *Hombre Lobo*. Su precio es de 300 pesetas, y si quieres colaborar o recibirlo sólo tienes que escribir a Miscelánea, c/ Castelao 30, 1º 2ª, 08.902 L'Hospitalet de Llobregat (Barcelona).

LA RUNA

Esta publicación con formato de periódico y de periodicidad mensual tiene como objetivo informar sobre nuestro sector lúdico y otros afines, como el cómic o el cine. Es gratuito, ya que se sustenta con la publicidad que contrata. Por ahora se distribuye en Madrid, aunque esperan poder ampliar su radio de distribución a otras ciudades.

Actualidad

CAMPEONATO DEL MUNDO DE DOOMTROOPER

Lo más importante de este campeonato, celebrado en Estocolmo entre el 16 y el 18 de mayo, es que el campeón ha sido Lucio Moratinos, representante de España. Para proclamarse campeón de la competición había que obtener la mejor media de todos los participantes en las tres pruebas de que constaba el campeonato. La primera era un campeonato individual, la segunda un campeonato en el que los jugadores no jugaban con su mazo habitual, sino con una baraja por abrir y tres sobres de cada una de las expansiones de *Doomtrooper*, y que no se regía por eliminatorias sino por un salvaje todos contra todos, y que mantuvo a los participantes jugando toda una noche. La tercera prueba consistía en un campeonato por parejas. Lucio Moratinos quedó primero en el torneo individual, en el que derrotó al campeón sueco, y en el torneo por parejas, compartiendo honores con Angel Mateos, quien también hizo un buen papel. La "única mancha" de Lucio fue no ganar también la otra prueba, en la que "sólo" quedó segundo por detrás de un jugador polaco. Vamos, resumiendo, que les pegó una soberana paliza demostrando que en nuestro país también se juega, y muy bien, a Doomtrooper.

TORNEO DE PRESENTACIÓN DE ALIANZAS

Con motivo de la presentación de la nueva expansión de *Magic: El Encuentro*, de la que te hablamos en la sección **A primera vista**, *Martínez Roca* organizó un torneo de baraja sellada el 18 de mayo en el que los asistentes tuvieron la oportunidad de ser los primeros en ver las cartas de *Alianzas* y jugar con ellas. El lugar elegido fue el teatro *Barcelona City Hall*, al que se accede a través de la tienda *New Canadian Store*. Antes del torneo se hizo un acto de presentación dirigido por Joan Domínguez, un humorista popular por sus actuaciones en televisión, que contó con los chistes y canciones de éste, el pase de un vídeo sobre *Magic*, y concluyó con la actuación de un mago. Quizá no se les ocurrió, pero habría sido muy apropiado que el mago hubiera hecho un truco utilizando las cartas de *Magic*.

Tras la presentación se repartieron a quienes se habían apuntado al torneo una baraja de *Era Glacial* y dos sobres de *Alianzas*, material con el que se debía construir una baraja de como mínimo 40 cartas. Para hacer el torneo más interesante la organización dispuso que todas las partidas se jugarían con apuesta. El torneo consistió en seis rondas, cada una formada por tres partidas. Se empezó a jugar por la mañana, se hizo una pausa para comer y después de pasar toda la tarde jugando se conocieron los ganadores. La respuesta de los aficionados fue excelente: se llenaron las 128 plazas disponibles y aún quedaba gente en lista de espera.

Actividades

ENROLPMA'96

Los días 30 y 31 de marzo y 1 de abril se celebró en Málaga la tercera edición de estas jornadas, con una asistencia total de casi 1000 personas, organizadas por El Juglar y con la colaboración de la mayoría de clubs de la zona. A los ya habituales campeonatos, partidas de demostración y mesas redondas hay que unir un curso rápido de maquillaje a cargo del grupo de teatro HIPERION.

Clubs

MAS ALLA DEL MASTER

Club de Santa Coloma de Gramenet (Barcelona), muy activo y con muchos proyectos. Interesados en contactar con ellos escribir a Casal de Can Mariner, Plaza Xavier Valls s/n, 08.922 Santa Coloma de Gramenet (Barcelona).

SEGUIMOS AVANZANDO

Os presentamos ahora un grupo de estrategas, especializados principalmente en *Warhammer Fantasy Battle*, aunque también juegan a *Magic* y rol. Interesados en contactar con ellos escribir a Asociación Cultural Seguimos Avanzando, Apartado de Correos 2.102, 15.080 La Coruña.



desafíos

Desearía contactar con wargameros o clubs de wargameros del barrio de Congreso o San Andrés de Barcelona. Llamar por las noches al teléfono (93) 351.39.26. Preguntar por Santi.

Grupo de wargameros **monta partidas por correo** de *Flat Top* y *Machiavelli*. No estamos cerrados a otras propuestas. Interesados escribir a Jordi Asensio Jané, c/ Mossèn Batlle 3, 3º 1ª, 08.024 Barcelona.

DJ semihumano desearía **cambiar módulos** de *El Señor de los Anillos*, propios o comprados, con otros DJs o locos roleros. Si alguien desea intercambiar, escribir a Félix Herrero, c/ Plasencia 6, 4º D, 10.004 Cáceres.

Soy un seguidor de las novelas de Tolkien y he conseguido las cartas de *SATM*. Me gustaría **cambiar cartas** repetidas con gente que también las coleccione. Tengo más de 300. Además podríamos intercambiar opiniones, módulos de rol, etc... Interesados llamar al (956) 83.04.35 preguntando por Silvestre, o escribir a Silvestre García, c/ La Palma 12, 11.510 Puerto Real (Cádiz).

Veterano Wargamer, especializado en la Guerra Civil Americana y en la Antigüedad, **busca aficionados** a dichas temáticas para juego e intercambio. Dispongo de juegos descatalogados como: *Terrible Sweet Sword*, de SPI o *Guns of Dedar Creek* de SDI. Contactar con Antonio (93) 692 67 37.

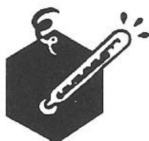


mercadillo

Vendo *Far West* (2.000 pesetas), *Paranoia* (2.000) y *Paranoia Aguda* (1.000). Están nuevos. También aceptaría cambiarlos por algún suplemento de *El Señor de los Anillos*. Interesados escribir a Sandra Almaraz Hurtado, c/ Jacint Verdaguer 76, 2º 1ª, 08.970 Sant Joan Despí (Barcelona).

Vendo el manual de *El Señor de los Anillos*, en perfecto estado, por 2.000 pesetas. También vendo el juego *Citytech*, versión de la desaparecida *Diseños Orbitales*, una joya bien conservada por 3.000 pesetas. Interesados llamar al teléfono de Manresa (93) 877.34.31 y preguntar por Carlos Rojas.

Compro o intercambio *Pacific War* y *World in Flames*. Interesados escribir a José Ramírez, calle Espartero 14 2Cº, 35.010 Las Palmas de Gran Canaria.



ENTREVISTA CON PETE FENLON

Fue uno de los visitantes destacados de los últimos Día de Joc. Con MERP en la cresta de la ola y SATM aumentando su tirón, Pete Fenlon, factotum de ICE, tuvo una agenda muy apretada. Pero aún tuvimos un rato para hablar con él.

POR MAR CALPENA



íder.- *¿Cómo ha cambiado ICE desde sus inicios?*

Pete Fenlon.- Dios ¡muchísimo! y en el fondo también muy poco, porque empezamos en 1975, cuando estábamos en la universidad, en Charleston, Virginia y un grupo de estudiantes decidimos empezar una campaña en la Tierra Media. Yo era el máster, y me encantaba todo lo relacionado con Tolkien. Coleman Charlton (creador de SATM) y muchos de los que aún están en *ICE* ya estaban allí. Aunque yo terminé la carrera y empecé a estudiar derecho en otra ciudad, todavía volvía a arbitrarles una vez al mes. La hermana de la que luego sería mi esposa sugirió que vendiéramos algunas de nuestras ideas, y de hecho ya habíamos contactado con *TSR* en 1976 para venderles algunas cosas y nos habían ofrecido muy poco dinero, por lo que en 1980 nos lo volvimos a replantear y en una de nuestras reuniones pedí voluntarios para fundar una empresa. Once manos se levantaron y de esa gente cuatro o cinco todavía estamos juntos. Escribimos a los herederos de Tolkien y nos rechazaron el proyecto. Los dos años siguientes los pasé desarrollando *Rolemaster*, que era una consecuencia directa de nuestro juego, y en 1982 terminé un mapa de la Tierra Media que ahora se edita como póster y que cubre todo. Volvimos a mandar el mapa y una nueva propuesta, que fue aceptada y empezamos a trabajar en el tema. Sacamos un par de suplementos para *Rolemaster* y *D&D*, y en 1984 apareció *MERP*. Desde entonces nos hemos dedicado a refinar y revisar la Tierra Media.

L. *Si lleváis publicando suplementos dedicados a la Tierra Media desde principios de los ochenta, a estas alturas debe ser muy difícil encontrar ideas nuevas...*

P.F. De hecho, no es difícil en absoluto, tenemos docenas de libretas con material de la Tierra Media de los veinte años que llevamos jugando allí. Sólo acabamos de empezar. Nuestra intención es tocar también aspectos como las lenguas de la Tierra Media, expandirnos por el resto. También hay una parte de los productos que publicamos que nos llega como sugerencia o proyecto de autores de fuera de la casa a los que encargamos para asignaciones especiales.

L. *¿Qué podemos esperar de ICE en el futuro?*

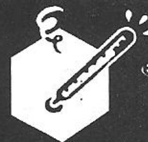
P.F. Además de las cartas, también queremos dedicarnos más a los juegos de tablero para toda la familia y los wargames dedicados las batallas más famosas. Llevamos doce años probando un sistema de juego que utiliza 3D6 y ¡no tiene tablas!. El problema fue que cuando lo tuvimos listo explotó el fenómeno de las cartas y el mercado no era el más apropiado para la ocasión. Si te fijas en la mayoría de juegos que aparecieron en esa época, ninguno ha tenido demasiados buenos resultados, pero ahora la situación parece empezar a estabilizarse. Lo sacaremos pronto y aunque aún es un poco secreto, a finales del verano, probablemente ya se sepa el nombre. También estamos trabajando en la parte electrónica, haciendo juegos que permitan lo mismo jugar a varios aventureros "on line" o contra el ordenador, con personajes que sean llevables, y que tendrá un sistema de juego muy elegante. En *Rolemaster* estamos terminando la revisión de las reglas. También nos ocupa una serie que llamaremos *Combat Express* que incluirá un sistema de tablero estándar, con unas figuras de plástico similares a las de *GW*. Estamos preparando una serie de cajas con la base de todos los futuros suplementos para la Tierra Media, empezando por el Sur y por el Este.

L. *Ahora que mencionas las tablas... Una de las acusaciones que se le suelen hacer a ICE es que sus juegos son de reglamento "puro y duro" ¿Qué tenéis que decir a ello?*

P.F. Para la época en que empezamos a publicar, que puede parecer pronto en Europa pero es relativamente tarde para nuestros estándards en comparación con otras compañías como *TSR* o *Chaosium*, al principio pretendíamos dirigirnos al jugador experimentado, un poco más maduro, etc... Desarrollamos reglas que cubrían gran parte de la realidad de una forma muy detallista y en cierta forma hay que ser un buen jugador en el sentido de no dar más importancia a las reglas de la que tienen. Es muy importante cuando se juega a uno de nuestros juegos el no discutir las reglas a cada momento y dedicarse más a rolear. Nuestras reglas son una forma de resolver problemas, no la base del juego. Sin embargo, nunca descartamos el hacer juegos más simples y familiares como el juego de aventuras de la Tierra Media.

L. *¿Trabajar en una empresa de juegos hace que se disfruten menos las partidas?*

P.F. No, lo que pasa es que se juega menos a menudo porque no tienes tiempo. Es un trabajo muy bonito, pero ocupa muchas horas, lo que te da menos tiempo para jugar, pero cuando consigues hacerlo, tienes muchas ganas. Es como tener una tienda de caramelos. Aunque estás rodeado de ellos todo el día, no puedes probarlos, así es que cuando llega el momento...



EL CLUB


...PERDONA, ¿MOLESTO?
EHEM...
ES QUE VERÁS... TENGO ALGO QUE DEBERÍAS VER...

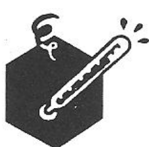

¡6 MESES DE DURAS LUCHAS Y SACRIFICIOS!
¡EN TOTAL 85.000 PESETAS!
¡LA MEJOR BARAJA DE TODA LA CIUDAD!
Y NO ES MODESTIA...


NO DIGAS NADA... ¡ESPERA A VER ESTO!
TE RECOMIENDO QUE BUSQUES ALGO DONDE APOYARTE...
YA SABES, POR LA IMPRESIÓN Y ESO...


¡TATATATA CHAAAN!
¡LA EDICIÓN SUPER-LIMITED DEL DRAGÓN DE PLATA Y RUBÍES! ¡UNA JOYA ÚNICA!
...Y, ¿SABES? ¡ESTA NOCHE ESTOY LIBRE!


¡EEEY! ¡ALFONSO SE HA COMPRADO UNA MOTO NUEVA!
...

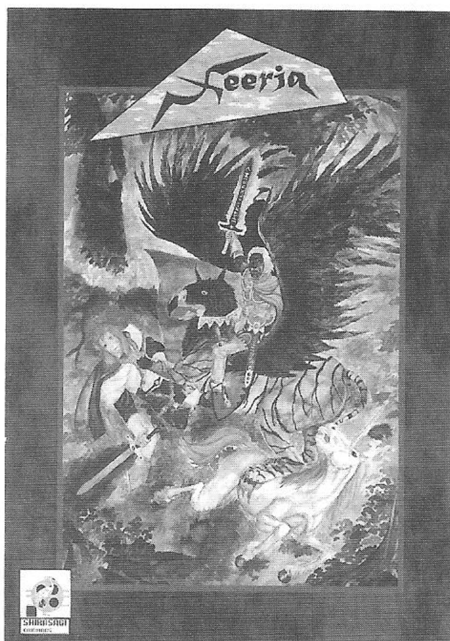

¡EP! ¡ME HAN DICHO QUE HAS CONSEGUIDO LA SUPER-LIMITED DEL DRAGÓN DE PLATA Y RUBÍES
¡MUÉRETE CERDO!
MONTEYS-96



A PRIMERA VISTA

En esta ocasión abrimos la sección destinada a comentar más a fondo las últimas novedades del mercado con Feeria, un juego de rol publicado por una nueva editorial, Shirasagi Ediciones. Seguimos con dos títulos que se nos quedaron pendientes en el anterior LIDER, ante la avalancha de novedades de Dia de Joc. Son Legiones de la Oscuridad, de Kult, y la Guía de la Alianza Rebelde, de Star Wars. Las cartas no podían faltar en este repaso del mercado, con Netrunner y la última (por el momento) expansión de Magic, Alianzas. Y volviendo al rol, os presentamos *Scriptarium Veritas*, un nuevo título de la línea *In Nomine Satanis*.

POR LA REDACCIÓN



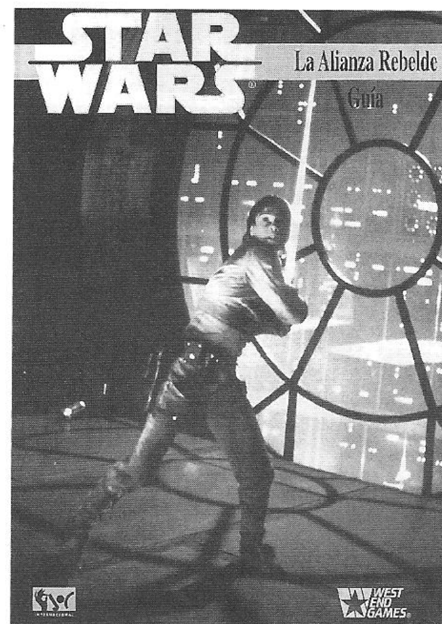


Feeria

Los duendes acostumbran a estar presentes en todos los juegos de rol medieval-fantásticos de una forma u otra. En algunos son poco más que criaturillas traviesas (o absolutamente molestas, según otras personas), en otros entes malignos. Pero pocos juegos hay en los que tengan un papel relevante. En inglés existen algunos que en nuestro país apenas son conocidos. Pero ahora, gracias a la nueva editorial *Shirasagi Ediciones*, podremos disfrutar de *Feeria*, un juego de rol medieval-fantástico de producción autóctona en donde los duendes, buenos y malos, tienen un papel principal y no son meras comparsas.

Feeria es un mundo que en un principio estaba habitado única y exclusivamente por duendes: los creados por el dios del bien, los hijos de la luz, y los creados por la diosa del mal, los hijos de la oscuridad, una copia perversa de los primeros. Como es lógico entre ambos pueblos estallaron varios conflictos, que llegaron a requerir la intervención de ambos dioses. La cosa quedó decantada a favor de los hijos de la luz, gracias a una hábil maniobra de su creador... hasta la llegada de los humanos. Los humanos no son criaturas del bien ni del mal, en ellos conviven ambos aspectos, por lo que pueden decantarse fácilmente a uno u otro lado. Esta característica de los humanos fue aprovechada por los hijos de la oscuridad que los pervirtieron e hicieron que algunos de ellos se rebelasen contra sus enemigos, los hijos de la luz. Y así fue. Pero los humanos fueron más listos y una vez derrotados los hijos de la luz concentraron todos sus esfuerzos en exterminar a todo duende de la faz de Feeria, fuera bueno o malo. Los hijos de la luz se autorecluyeron en el centro del continente protegidos por una barrera mágica y los hijos de la oscuridad se retiraron a las entrañas de la tierra. En el momento de juego los PJs serán duendes del bien que saldrán de su reino en busca de una forma de volver a convivir en paz con los humanos. Es posible que en estos grupos haya humanos que se habrán unido a ellos por diversos motivos.

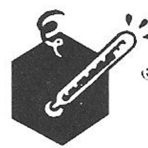
Por lo que respecta a las reglas se nota bastante la influencia de *Mutantes en la Sombra*, tanto en los aspectos básicos de la mecánica de juego como en la forma de explicarlas. Son sencillas y efectivas, aunque en el sistema de combate se complican un poco más. Lo más interesante de todo es el sistema de magia, que en pocas y concisas reglas controla los mismos aspectos que en otros juegos ocupan decenas de páginas.



Guía de la Alianza Rebelde

Después de *La Guía*, que proporcionaba información general sobre el universo de *Star Wars*, y la *Guía del Imperio*, que nos descubría todos los entresijos de la temible y mastodóntica organización imperial, los fans de *Star Wars* (tanto de las películas como del juego de rol) ya tenemos a nuestra disposición la *Guía de la Rebelión*. Similarmente a los dos guías anteriores ésta está planteada de tal forma que pueda ser útil para los habituales del juego de rol como libro de referencia y consulta, e interesante para los que no lo jueguen pero gusten de saber más del trasfondo de sus películas favoritas. En ambos objetivos cumple de forma excelente, dejando patente así que, a pesar del claro maniqueísmo de la ambientación (los buenos son muy buenos, y los malos son muy malos) y de alguna que otra falta que se pueda sacar al libro de reglas, la colección de suplementos de *Star Wars* es una de las mejores de la historia del rol.

Pasando a los que podemos encontrar en ella hay desde la historia de los orígenes del rebelión, pasando por su organización, la descripción de las características técnicas de sus naves, hasta sus tácticas de combate espacial y terrestre.



Legiones de la Oscuridad

Este suplemento de *Kult* fue presentado oficialmente en los pasados *Dia de JOC*. *Legiones de la Oscuridad* es una ayuda de juego que, en 134 páginas, nos detalla muchos puntos que quedaban algo confusos en el manual básico, como pueden ser los arcontes, líctores y ángeles de la muerte, que aquí aparecen explicados uno a uno. Además aparecen nuevos cultos y sectas que adoran, o pertenecen, a poderes que no aparecían en el juego de *Kult*, como los dioses olvidados y Gaia, la Tierra Viviente primigenia, antiguo "paraíso" de los humanos. Nuevas reglas sobre los despertados, los hijos de la noche y la magia, con sus cinco saberes y sectas propias así como dos nuevos arquetipos relacionados con la magia (el ocultista escarmentado y el pagano de la nueva era) completan este suplemento que se hace imprescindible para todos los Directores de Juego.

Scriptarium veritas

Atención, porque el nuevo título de la colección *INS/MV* que saca *JOC* no es un traducción literal de su homónimo francés. En la versión de *JOC* se han recuperado módulos de la primera edición del juego que cayeron en la traducción, y se ha guardado parte del material que precisamente recuperaba *Scriptarium Veritas* en la versión francesa, fruto del baile de suplementos descatalogados que suele ser la tónica en nuestro país vecino.
Scriptarium Veritas es una guía sobre todos los entresijos y pasillos que hay que hacer para ascender en las jerarquías celestiales y demoníaca. Aparecen nuevos arcángeles y demonios (algunos, la verdad, un poco cogidos por los pelos), y lo que es más interesante, se nos describe con pelos y señales a esos independientes tan simpáticos que quieren ser califa en lugar del califa, es decir, los dioses paganos.

Netrunner

La serie *Deckmaster* de *Wizards of the Coast* tiene un nuevo miembro: *Netrunner*, un juego de cartas coleccionables basado en *Cyberpunk*, el juego de rol de ambientación homónima editado por *R. Talsorian* en los USA y por *M+D* en España.
La principal novedad que presenta este juego es que existen dos tipos de jugadores, cada uno con sus cartas, sus reglas y su forma de conseguir el objetivo. Uno será la corporación, una macroempresa que intenta llevar a cabo sus inves-

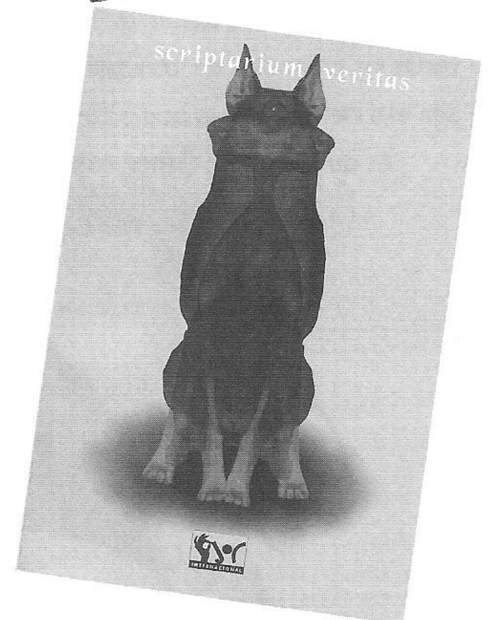


tigaciones, acciones legales y no tan legales... procurando que nadie que no deba tenga conocimiento de ellas. El otro será el runner, el pirata informático, cuyo trabajo consiste en infiltrarse en los sistemas informáticos y extraer información de ellos que ponga en evidencia las actividades de la corporación. La dinámica del juego se basa en los intentos de la corporación para proteger sus datos (las agendas) e instalaciones, y los esfuerzos del runner para sortear estas protecciones y acceder a los datos. Así pues nos encontramos con ICE, programas rompehielos, hardware adicional, etc. El sistema elegido en esta ocasión por Richard Garfield para bajar las cartas es el de acciones: cada jugador puede hacer en su turno un número determinado de acciones, éstas se pueden gastar en coger cartas de la pila, adquirir "bits" (la moneda con que se pagan los costes de las cartas), etc, etc.
Netrunner no es un juego sencillo, principalmente porque el tema no lo permite. Ya en el juego de rol la sección dedicada a los netrunners ocupaba unas 50 páginas y era de las más densas. Quien se crea que este juego es como *Magic*, rápido y dinámico, está equivocado. *Netrunner* requiere una cuidadosa planificación, un buen estudio del contrario y la estrategia que esté siguiendo, y, por supuesto, saber aprovechar las ventajas que tiene cada tipo de jugador.

Alianzas

Cuando *Wizards of the Coast* publicó *Era Glacial* comunicó que, a pesar de poder combinar sus cartas con cualquier edición o ampliación de *Magic*, el propósito era crear un conjunto de cartas para jugar en otro ambiente, concretamente el período de Dominia de la que toma el nombre. Ya que *Era Glacial* es un mundo aparte es lógico que disponga de sus propias ampliaciones que, de la misma forma, también se pueden combinar con las demás cartas a pesar de haber sido diseñadas específicamente para jugarlas con las cartas de *Era Glacial*. *Alianzas* es la primera de ellas. Constará de aproximadamente 140 cartas, número que aumenta hasta 180 si se tienen en cuenta que de algunas existirán varias versiones con diferentes ilustraciones. Está a la venta desde junio de este año en inglés y castellano, en sobres de 12 cartas.









MASTERS DEL UNIVERSO

Si en el número anterior os hablábamos de la magnitud y la variedad de los revientapartidas, hay que decir que al otro lado también hay cada patata de máster que asusta al más pintado. Pero los másters suelen tenerlo más fácil para justificarse a sí mismos: Ellos dicen que son los que llevan el peso de la partida y quienes tienen que sufrir todas las paranoias de los jugadores. Sea eso cierto o no, lo que está claro es que también tienen sus tics.

POR ELLA LARAÑA

Planificar una partida es una cuestión de responsabilidad. Los jugadores dependen de nosotros en todo y para todo. Pero también deben tener derecho a la vida. Dice el viejo refrán que un máster siempre es una madre o un sádico, pero hay muchos matices que distinguen a cada máster.

Un tipo particularmente repulsivo de máster y que es la digna horma del zapato del jugador juez de reglas es el máster-rey-de-las-tablas. Estos sí que realmente conocen bien las reglas y te las aplicarán de la forma más descarnada y fría. No son másters asesinos por necesidad (ya hablaremos de estos luego), sino que son rígidos hasta la médula y si el *Rolemaster* indica en sus tablas que las cosas son así, es que son así y no hay vuelta de hoja posible. Esta pobre gente suele venir de los juegos de reflexión más puros y duros y no se dan cuenta de que las matemáticas no lo son todo. Con el tiempo, volverán al ajedrez. No intentes discutir con ellos: llevas las de perder.

La contrapartida de este tipo de másters son aquellos que escriben sus campañas en un billete de metro, siempre están a punto de arbitrar y se pueden inventar un módulo sobre la marcha. Sus partidas están plagadas de incoherencias, los PNJ tienen todos nombres ridículos, y la trama argumental suele reducirse a algo semejante a "Personajes tiran incansablemente en la tabla de encuentros". No hay mucho que hacer con este tipo de gente. A un máster que se fija sólo en las tablas se le puede convencer para que rolee, pero con alguien con este grado de improvisación y desorden sólo se puede rezar para pillarlos en un día inspirado.



Otros que son un poco pesaditos son el modelo "libro de historia". Conocen la ambientación tan bien que ceden a la tentación de intentar mostrarte todas las posibilidades del mundo al primer módulo. Sus partidas suelen caracterizarse por ser prácticamente un monólogo en el que se explica hasta el último tono en que está pintada la madera de la puerta de Bolsón Cerrado. Llega el momento de ser un jugador machaca y buscar pelea o acción. Aunque les molesta mucho el combate (porque tiene tablas) podrán explayarse mientras explican los efectos de los críticos mientras el jugador consigue, al fin, hacer algo.

Lo que es verdaderamente intolerable es el máster favoritista. Aunque cueste mucho no tener amigos entre los jugadores mientras se está en una partida, no hay nada más irritante para un jugador que ver cómo un máster se venga del último timo al cambiar cartas o agradece que le grabaran esa cinta en su propia partida. Para el psicoanálisis, mejor ir a un profesional y no aun club de rol.

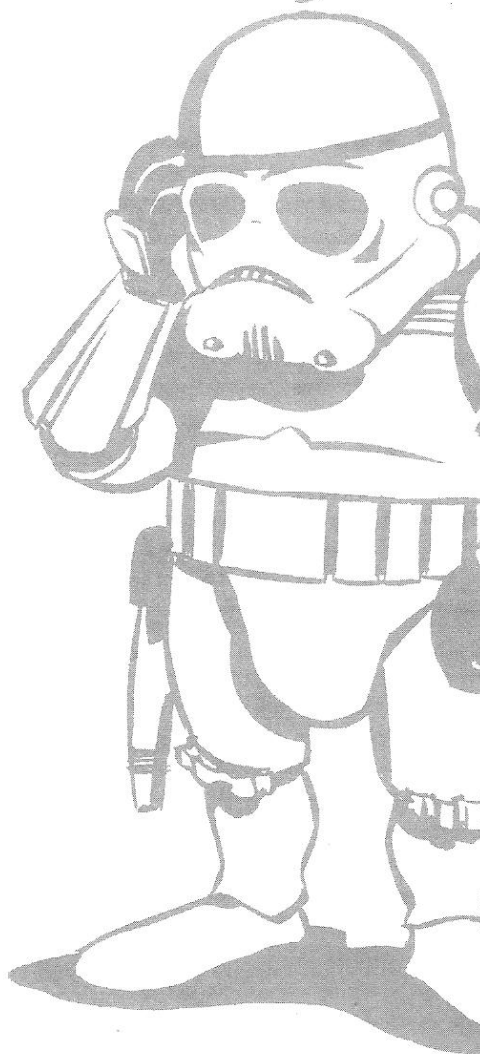
Y que hay que decir de esos asesinos que viven para inventar nuevas trampas con las que matar a los personajes, enemigos más cañeros, planes más irresolubles... Normalmente son unos dirigistas de narices que están un poco resentidos contra el género humano.

Dicho esto, debo abrir una pequeña punta de lanza en favor del dirigismo. Durante los últimos años se ha llevado mucho el dar absoluta libertad a los jugadores, a falta de tramas divertidas e inteligentes. No obstante, si la partida pierde un orden y un ritmo, se va a culpar siempre al máster. Un buen máster es tan dirigista como uno malo, pero se le nota mucho menos que lleva a los jugadores de la nariz.

EN UNA GALAXIA MUY LEJANA

Soldados, excelentes luchadores por la libertad de la galaxia. Una vez más heme aquí dispuesto a resolver los problemas técnicos que vuestra unidad R2 considera más allá de sus capacidades. Sólo pedir disculpas por el retraso con el que van llegando las respuestas, pero ya veis, a la que el holonet se satura no hay hiper ondas que valgan.

POR NAGROAK EL WOOKIE



En esta ocasión voy a dar cuenta de las preguntas de Jorge Calvo que habíamos dejado pendientes:

¿En qué números de LIDER puedo encontrar material de Star Wars?
Podrás encontrar ayudas en los números 17, 18, 20, 28, 30 (nuevas plantillas de personaje y generación de sistemas), 39 (miras telescópicas, visores computerizados, una nueva arma de precisión y reglas para Ala-A y Ala-Y) y 41 (Lanzallamas y daño por fuego o calor).
Han aparecido aventuras en los números 23, 26, 33, 34, 36, 44, 52 y 53. Además, le hemos dedicado tres dossiers monográficos: En el 16 hacíamos su presentación; en el 35 tratamos el tema de la Fuerza y los Caballeros Jedi, incluyendo un módulo; y en el 47 hablábamos de las nuevas películas, las novelas, la segunda edición del juego, además de otro módulo adicional.

¿A quién pertenece el término "miliciano", a los soldados de asalto, a los navales o a los del ejército?
El término es un tanto ambiguo y de hecho podría aplicarse a cualquiera de los tres grupos. Por definición, un miliciano forma parte de cuerpos militarizados destinados a servicios menos activos que el ejército y desprovistos de armamento pesado. La milicia es, por tanto, una entidad ligeramente armada pero no preparada como fuerza de choque o de primera línea, aunque puede hacerlo si es necesario.
Ahora bien, si te refieres a los famosos "milicianos" que aparecen en cierta horrenda trilogía de "novelas" (por llamarlas de alguna manera) del señor Timothy Zahn, se trata de una gaita, o mejor dicho, de otra de las gaitas del traductor: un miliciano es un soldado de asalto. Y, por supuesto, cuando dice "ciclista" (¡verídico!) se refiere a un explorador (scout), pero NUNCA a la versión galáctica de Miguel Indurain. De aquí podemos deducir que "bicicleta de gran velocidad" (¡Virgen Santa!) es una moto-jet.

He visto que todos los pilotos tienen la habilidad de Buscar desarrollada. ¿Qué tiene que ver con las naves espaciales? ¿Cómo se usa?
Lo primero es que no todos los pilotos tiene la habilidad que mencionas, con lo que no es tan frecuente como piensas. Lo segundo es que la capacidad de Buscar es una de esas aptitudes básicas en un personaje que nunca están de más, siendo una de las más importantes. En el caso de las naves espaciales, para todo piloto es esencial tener una visión global precisa del campo de batalla para poder detectar rápidamente al adversario, para no ser sorprendido o para poder diferenciar con presteza y claridad a unidades amigas de otras rivales, evitando así sorpresas desagradables y con frecuencia bastante "explosivas", por no hablar de las ventajas que representa a la hora de hallar el blanco o localizar el punto débil de éste. ¿Te imaginas a Luke Skywalker al final de la primera película disparando contra un objetivo de dos metros de diámetro sin su computadora de tiro y con una habilidad de 2D en Buscar? Seguramente se dedicaría a dar vueltas alrededor de la Estrella de la Muerte hasta marearse y/o estamparse contra un muro blindado ("Normal, si es que no veo ná"). En fin, que como comprenderás, a todo buen piloto y a todo buen soldado por extensión nunca le está de más saber dónde está el enemigo en medio de la confusión del combate, sea en tierra, en el espacio o en una estación espacial, aunque está claro que unos buenos sensores siempre pueden echar una mano.

¿Hay alguna unidad de soldados de asalto que use paracaídas?
En la práctica, no. Avances tecnológicos como repulsores o las mochilas autopropulsadas (alias "jet-pack", fíjate en la que luce Bobba Fett) han desplazado a estos métodos primitivos, al presentar mayores ventajas: en general son menos aparatosos y permiten un descenso más rápido y controlado del soldado, que de otra manera puede representar un blanco fácil para cualquier tirador apostado en tierra. No obstante, los paracaídas siguen teniendo sus ventajas: No consumen energía, necesitan menos mantenimiento y son más silenciosos, por lo que aún pueden ser utilizados en algunas circunstancias. Algunos cuerpos operativos rebeldes los manejan, pero los únicos grupos imperiales susceptibles de hacerlo son los comandos descritos en el suplemento *Fragments of the Rim*, aún por traducir (además, mejor que no sepas sus puntuaciones ¡vaya montón de malas bestias están hechos!). Al margen de esto, la habilidad de Paracaídas entra dentro de la lista de Mecánica, y a no ser que se aterrice dentro de un bosque de chuzos de punta, la dificultad suele oscilar entre el nivel fácil y el moderado. Un fallo puede significar desde que el personaje se tuerce un tobillo al aterrizar hasta que se la pega contra un árbol o que se enreda con su propio paracaídas.



ASL: NUTS!

Para los amantes del wargame y la acción sobre un tablero, os dedicamos este escenario. Y es que a pesar de que este LIDER sea un especial módulos, ello no quiere decir que nos olvidemos de vosotros. Así que manos a las fichas, y a disfrutar.

POR EL CLUB C.I.M.I.O.

25 de diciembre de 1944. A pesar de ser el día de Navidad, la tregua no llega al frente. Las cosas van mal para el ejército alemán, con los aliados aproximándose a su país. En un último intento de parar el avance de su enemigo, el ejército alemán lanza la ofensiva de las Ardenas, en el mismo lugar en que fueron derrotados en la I Guerra Mundial. Es su última posibilidad de inflingir una derrota a los aliados occidentales e intentar llegar a una rendición aceptable para los intereses de Alemania. A finales de 1944, aprovechando el invierno, la Wermacht infiltra soldados entre las líneas americanas, con un buen dominio del inglés, para crear confusión en las líneas yanquis, al tiempo que lanza un ataque con las unidades que le quedan. La ciudad de Bastogne (Bélgica) es atacada por elementos de la 15ª División Panzergrenadiere, con apoyo de carros Tiger, ya que parecía que las defensas aliadas en este punto podían ser más débiles que en otros puntos del frente.

Reglas especiales

Hay nieve helada. No se pueden construir atrincheramientos durante la partida. La nieve no afecta de ningún otro modo.
El U.S. puede colocar HIP 4 MMC y cualquier oficial y SM apilado con ellos.

Condiciones de victoria

El alemán gana si controla treinta edificios que empiezan en poder del americano.

Despliegue e inicio

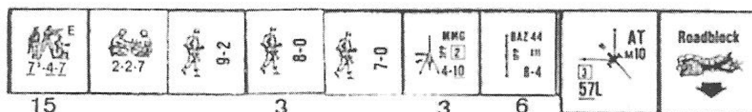
El americano despliega primero, mientras que el primero en mover es el alemán.

Una vana esperanza

Los alemanes estaban equivocados. Quizás la defensa en Bastogne no fuera tan fuerte como en otros puntos, pero lo cierto es que los paracaidistas del general McAuliffe habían organizado una eficaz defensa contra-carro. Los Tiger fueron atacados de flanco por bazookas, mientras la infantería alemana no podía forzar el paso entre el fuego cruzado de las armas automáticas americanas. Así transcurrió el día de Navidad en la ciudad sitiada, último para muchos de los combatientes. A la mañana siguiente, los carros que entraron en la ciudad fueron los de Patton. Con el fracaso de la ofensiva de las Ardenas, la suerte de la Alemania de Hitler estaba echada. Ya no quedaba ninguna posibilidad de llegar a un paz por separado con los aliados occidentales. A partir de ese momento, sólo quedaba por ver cuanto podía resistir Alemania antes de ser totalmente derrotada.

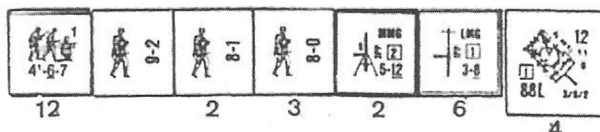
Americanas

Elementos de la 101 División Aerotransportada. Colocan al este de la línea formada por 20Y10-21Y10-21S7-21S4-21Y1. No más de un MMC por hexágono. (ELR 5) SAN 6



Alemanas

Elementos de la 15 División Panzergrenadiere. Colocan al oeste de la línea anterior. (ELR 4) SAN 3



Turnos

1	2	3	4	5
6	7	8	9	END

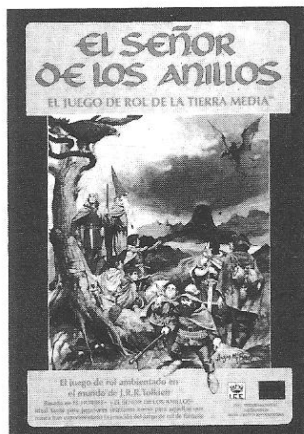
Configuración del mapa

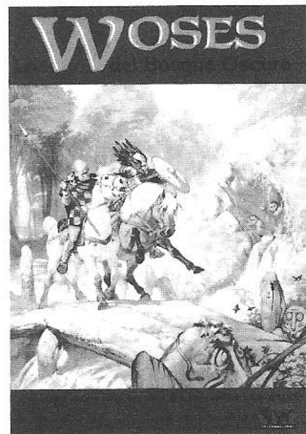
21
20

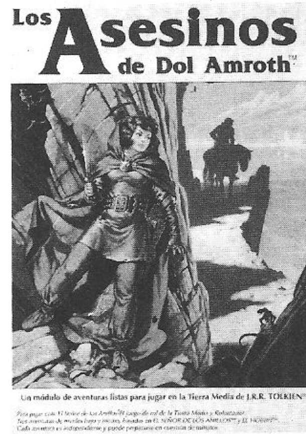


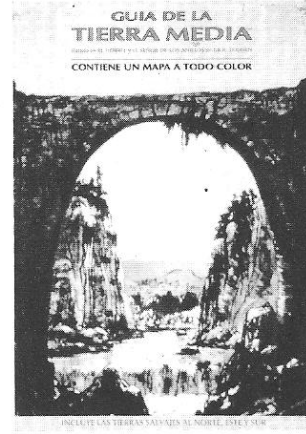
JOC INTERNACIONAL

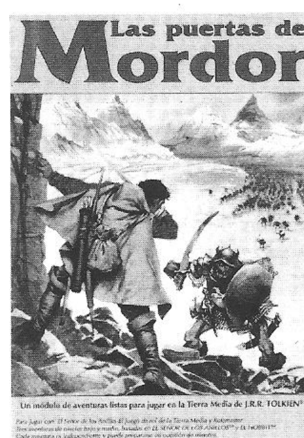
La mejor colección de juegos de rol

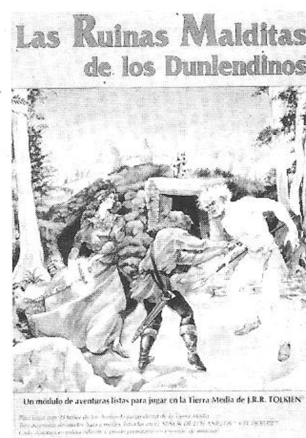


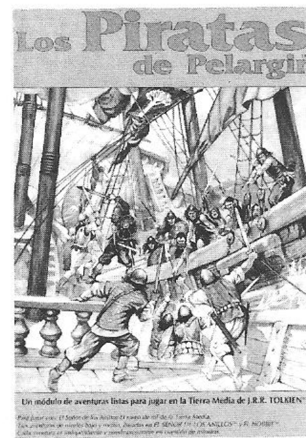


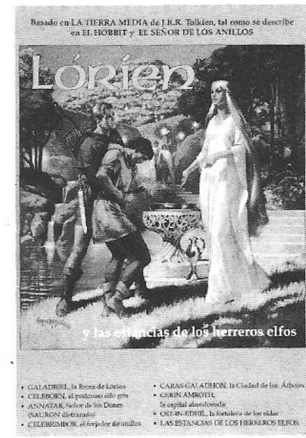


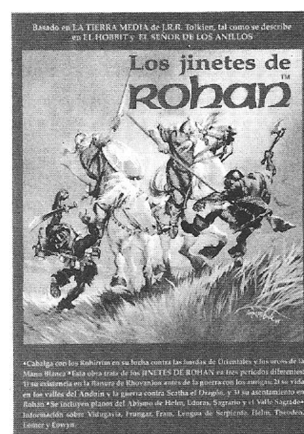




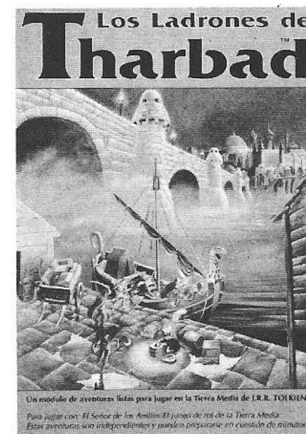


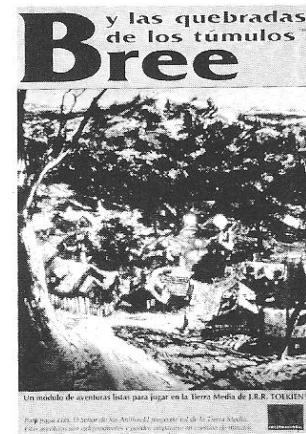


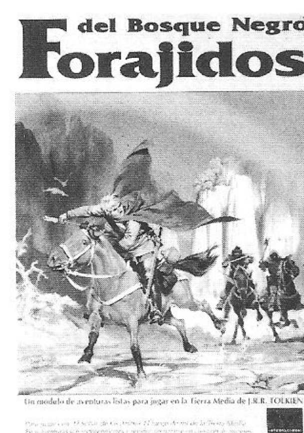






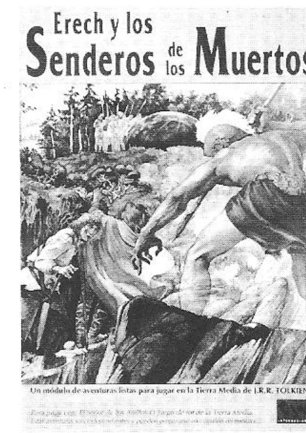


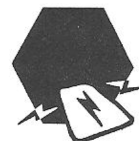












EL RINCÓN DEL ISTAR

Desde la aparición del juego de cartas de *El Señor de los Anillos*, se han ido perfilando cada vez más claramente unos tipos determinados de barajas con sus diferentes ventajas e inconvenientes. Si en el número anterior os hablábamos sobre las facciones como base de un mazo de recursos, en esta ocasión nos centraremos en los objetos, un tipo de carta que, con la aparición de Los Dragones, va a cobrar una diversificación mucho mayor pero que, a la vez, presentará un reto mucho más serio. El motivo es que, con *Los Dragones*, muchos de los objetos más jugosos son objetos de "botín", que sólo se pueden jugar en una guarida de dragón, y a partir de ahora la frase "derrotar a un dragón" va a cobrar unas connotaciones mucho más épicas (por lo difícil que va a ser).

POR GALION EL PRÍSTINO



Detrás, en las paredes más próximas, podían verse confusamente cotas de malla y hachas, espadas, lanzas y yelmos colgados; y allí, en hileras, había grandes jarrones y vasijas, rebosantes de una riqueza inestimable."

El Hobbit

Pero bueno, nosotros a lo nuestro. Preparar una baraja basándose únicamente en objetos es un tanto peligroso, ya que la mayoría de objetos realmente poderosos se encuentran en lugares oscuros situados al final de itinerarios no menos oscuros. Y los pocos casos en los que ni los itinerarios ni el tipo de lugar son especialmente peligrosos, resulta que se encuentran en una zona que, en breves, equivaldrá a "peligro de muerte": el Brezal Marchito, las Colinas de Hierro y alrededores. Así pues, lo primero que debemos tener en cuenta si queremos basar nuestra adquisición de Puntos de Victoria en los objetos, es elegir un grupo de personajes bastante poderoso. Deberán abundar los guerreros y los exploradores, y será casi inevitable incluir a alguno de los verdaderos pesos pesados del juego: Glorfindel, Beorn (ideal si se utiliza la carta "Cambia Pieles" de *Los Dragones*), Thranduil, Boromir o, incluso, si no tenéis miedo a que mueran, Elrond o Aragorn. Inevitablemente, algunos de los personajes deberán ser menos fuertes en combate, con lo que podéis aprovechar para incluir algún sabio o montaraz. Otra opción que se puede barajar es la de incluir algún hobbit que otro, por aquello de que tienen la oportunidad de "robar" en un lugar, evitando enfrentarse a los ataques automáticos de la guarida. Sin embargo, también esta decisión tiene ciertos riesgos, porque los hobbits no suelen llegar a fallar dos intentos de robo...

En cuanto a los objetos propiamente dichos, hay unas cuantas elecciones que resultan obvias. En primer lugar, cabe decir que, evidentemente, sólo incluiremos objetos mayores y grandes, pues los menores no otorgan Puntos de Victoria. Así, La Cota de Mithril, Narsil, Orcrist, el Pergamino de Isildur o incluso La Corona de Hierro son objetos que no pueden faltar en ninguna baraja, aunque algunos de ellos otorguen mucha corrupción. Además, hay una serie de objetos que en primera instancia no dan demasiados Puntos de Victoria pero sí lo hacen al almacenarlos. Por poner unos pocos ejemplos, se encuentran dentro de este grupo las Palantir de Osgiliath y de Amon Sûl, el Libro de Mazarbul, La Piedra del Arca o el Hacha de Durin o, si lleváis a Narsil, Andúril, la Llama del Oeste. Hasta este punto, los criterios para elegir todos estos objetos han sido únicamente la cantidad de PVs que otorgan. Sin embargo, hay otros criterios por los cuales podemos incluir objetos útiles en el mazo. Por ejemplo, las palantiri mismas pueden ser utilizadas en lugar de almacenadas, aunque eso os obligará a llevar dos



cartas de Saruman como Mago o, de lo contrario, incluir alguna carta de Alinear Palantir o Utilizar Palantir. Otros objetos que no dan tantos PVs pero tienen usos interesantes son , aparte de las palantíri, Glamdring (+3 al Poder es mucho Poder para un objeto mayor), la Torques de Colores (muy buena si llevas hobbits en la compañía) o incluso el Gran Escudo de Rohan. Pasamos ahora a comentar cuáles serán las cartas "secundarias", con las que la baraja se puede acelerar mucho más. Es absolutamente ineludible incluir tres Búsqueda Afortunada. Quizás quieras utilizar algún Cielo Despejado para potenciar tus personajes contra los poderosos enemigos a los que se van a enfrentar, y para este mismo propósito, así como para contrarrestar los efectos de la corrupción, es indispensable la carta "common" por excelencia: Comunidad. Clarividencia es otra de las cartas que te puede ayudar a obtener objetos más rápidamente. Para evitar masacres de personajes también deberás incluir las ubicuas Ocultamiento o Huida. Finalmente, si quieres suavizar un poco los itinerarios inevitablemente peligrosos que van a tener que cruzar tus personajes, quizás desees utilizar algunas Tierras Tranquilas, Niebla, y cómo no, Puente y Gran Camino, tan de moda últimamente.

Probablemente el aspecto más peligroso de un mazo de recursos basado en los objetos sea la corrupción que van adquiriendo los personajes. Para evitar llevar personajes extremadamente cargados de objetos, sólo hay dos opciones:

a) que sea un hobbit con un buen modificador a la corrupción.

b) que se almacenen todos los objetos que no es imprescindible que tus personajes lleven encima. Para eso, también es recomendable utilizar cartas como Nueva Amistad, Vieja Amistad, y, si lleváis hobbits, Fuerza de los Medianos.

Por si todo esto fuera poco, no puedo finalizar este artículo sin daros algunas recomendaciones de cartas de los recién nacidos Dragones. En lo que se refiere a objetos, podéis añadir algunos más que son bastante útiles, como la Esmeralda del Marinero (¡genial!), Daño del Gusano o, si dais mucha importancia a vuestro Mago, Vara del Mago. Además, hay algunas cartas que os pueden ser útiles para jugar objetos en una guarida de dragón: Abundancia del Botín (una Búsqueda Meticulosa a lo light), Botín Legendario (sí, sí, el texto es un poco confuso, pero es muy útil), Nadie en Casa (muy útil también), Maña (un Ocultamiento al azar), etc.

En fin, me dejo algunas en el tintero, pero me parece que tenéis más que suficientes opciones para preparar un mazo de recursos basado en objetos bastante versátil. En esta ocasión no he incluido ningún ejemplo de mazo de recursos porque son demasiadas las cartas que se pueden incluir que se pueden preparar muchos tipos de mazo diferentes. Y además, así disfrutaréis más vosotros preparándoos vuestro propio mazo. Hasta la vista.

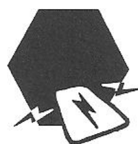












EL CONSULTORIO DEL MAGO FRUSTRADO

Un número más seguís escribiéndonos para consultarnos vuestras dudas, y, como no, nosotros os respondemos con todo el placer del mundo, que para eso estamos. Así que ya lo sabéis, cualquier duda que tengáis, pues eso, nos escribís.

POR OSCAR ESTEFANÍA



l dragón de las cavernas puede jugarse en ruinas con dos tierras salvajes en su itinerario, ¿podría jugarse en un itinerario de dos tierras salvajes que no fuese hacia unas ruinas?

Para dejarlo claro de una vez por todas, volveremos a explicar los símbolos que aparecen en los lados de las cartas de adversidades-criatura. Dichos signos son de dos tipos: los que hacen referencia al tipo de regiones, que suelen ir dentro de un círculo (por ejemplo el arbolito, la torre negra, etc.) y los que hacen referencia al tipo de lugares, que no van dentro de ningún círculo (la torre blanca, la torre negra, etc.). Pero cada uno de los símbolos debe ser considerado por separado. Es decir, pongamos por ejemplo un crebain: puede ser jugado en una tierra fronteriza (torre blanca y negra dentro de un círculo) o en una tierra salvaje (arbolito dentro de un círculo) o en una tierra de la sombra (torre medio blanca y medio negra dentro de un círculo) o en una región de la oscuridad (torre negra dentro de un círculo) en lo que se refiere a regiones, o bien en unas ruinas y guaridas (torre partida) o en un bastión de la sombra (torre medio blanca y medio negra) o en un bastión de la oscuridad (torre negra). Sólo hay una excepción: cuando aparecen dos signos iguales, significa que el itinerario debe contener dos regiones de ese mismo tipo. Así pues, el dragón de las cavernas puede ser jugado en cualquier itinerario que tenga dos tierras salvajes o en cualquier lugar de ruinas y guaridas.

Si no hay fortuna a la hora de convencer una facción, sacar un aliado o encontrar un objeto de un lugar, ¿queda girado el lugar?

No. Un lugar únicamente queda girado cuando se juega una carta del tipo indicado en "Jugable", en dicha carta de lugar.

¿Cuál es la secuencia correcta a la hora de buscar un objeto o sacar un aliado?

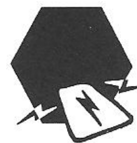
En primer lugar se debe anunciar que se va a explorar el lugar con la intención de jugar alguna carta; en ese momento, se activan los ataques automáticos que pueda haber en el lugar y se resuelven todos los combates necesarios. Una vez finalizado el combate, si queda algún personaje enderezado en la compañía, podrá ser girado para jugar una carta del tipo adecuado en el lugar. Si al finalizar los combates provocados por los ataques automáticos no queda ningún personaje enderezado, la compañía deberá enfrentarse de nuevo a los ataques automáticos si en un turno posterior vuelve a intentar explorar el lugar.

¿Cuentan los hobbits como medio personaje también en la salida? ¿Cabe incluir más de cinco personajes incluyendo hobbits como personajes iniciales? ¿y al incluir los diez personajes que se pueden meter en el mazo de juego? Más aún, como sólo se puede bajar un personaje por turno, ¿se pueden bajar dos hobbits que cuenten como medio personaje cada uno?

En la única circunstancia en la que los hobbits cuentan como medio personaje es en el momen-







to de calcular el tamaño de una compañía. En todos los demás aspectos, los hobbits cuentan como un personaje normal. Por lo tanto, no se pueden incluir más de cinco personajes en el grupo inicial, y tampoco más de diez personajes en el interior de un mazo de juego. Y, evidentemente, sólo se puede bajar un personaje por turno, sea hobbit, enano, elfo, hombre o Mago.

Cuando se juega un objeto en un refugio ("Tierra del Jardín de Galadriel" en Lórien), ¿se descarta? En caso de que no, cuando Minas Tirith se convierte en un refugio por "El Árbol Blanco", ¿se podrían jugar cartas como la "Torre de Guardia de Minas Tirith" sin girarlo ni descartarlo?

Cuando se juega algún tipo de carta u objeto en un refugio, dicho refugio queda girado como suele ocurrir con el resto de lugares. Sin embargo, cuando la compañía sale de dicho refugio, el lugar no va a parar a la pila de descartes como debería ser normal, sino que vuelve a formar parte del mazo de localizaciones. Por lo tanto, si Minas Tirith se convierte en un refugio por causa de El Árbol Blanco, sería perfectamente posible jugar varias cartas en Minas Tirith sin tener que descartar la carta de lugar. Sin embargo, la compañía debería entrar y salir varias veces para que el lugar pasara de estar girado a enderezado.





Cuando vas a examinar un anillo no es normal tener un anillo de cada clase por si acaso; por eso, ¿si no se tiene el anillo que el examen ha determinado, se guarda la oportunidad de jugarlo cuando salga del mazo, o por el contrario si no lo tienes en la mano se supone que desaparece para siempre jamás?

El proceso de examen de un anillo pretende reflejar la incertidumbre que supone encontrar un anillo en la Tierra Media. Evidentemente, no todos los anillos son mágicos. Por eso, cuando tras el examen de un anillo obtienes como resultado un tipo de anillo que no tienes en la mano, el anillo examinado debe ser descartado, pues se supone que ni siquiera es un anillo mágico, aunque tuvieras un tipo de anillo determinado en tu mano. Si no coincide con el resultado del examen, el anillo debe ser descartado.

RANKING ISTARI

1	Gonzalo Moreno	391	26	Marc Roca	130	51	José Pablo Blecua	85	76	Luis Rico	60
2	Mario Pei-Lun	355	27	Joan Carles Córdoba	122	52	Oriol Crespo	83	77	Víctor Masachs	60
3	Ferran Villegas	328	28	José Luis Viadel	120	53	Ferran González	82	78	Miguel Angel Macareno	60
4	Enrique Manzanares	321	29	Joan Marín	120	54	Javier Montes	82	79	Noel Xamena	60
5	Jorge Lázaro	321	30	Jesús Nevada	120	55	Eduardo López	80	80	Víctor Riera	58
6	Rafael García	276	31	Jordi Matas	120	56	Marcel Muntaner	80	81	Fernando Ramírez	57
7	Jordi Nin	268	32	Jordi Martínez	118	57	Daniel Oromí	80	82	Antonio Campo	55
8	Isaac Gargallo	231	33	Alejandro Araguas	115	58	José Manuel Iglesias	80	83	Miguel Andújar	52
9	Félix Rodríguez	211	34	Juan Míguez	113	59	Ricard Pitarque	80	84	David Justo	52
10	Jaime Brage	207	35	Alberto Casarubios	113	60	Lluc Capacete	80	85	Félix Fonellosa	51
11	Roger Olivares	206	36	Sigfrido García	111	61	Toni Yebenes	80	86	Xavier Heras	51
12	José Uriz	205	37	Raúl Ochoa	110	62	Xavier Pérez	80	87	Miguel Bobadilla	50
13	Jordi González	202	38	José Enrique Jarque	110	63	Jesús Dañobeitia	76	88	Josep Maria Villafaña	50
14	Angel Martínez	199	39	Xavier Durán	108	64	Sergio Martínez	75	89	Nacho Barboso	50
15	Javier Presencia	193	40	Joan Pérez	106	65	Alex Rodríguez	74	90	José Antonio Ciutad	50
16	José Luis Benítez	180	41	Raúl Caparrós	104	66	Aleix Gordo	71	91	Pedro Antonio Moreno	50
17	Alvaro Pery	167	42	David Vall	102	67	David Oliva	70	92	Manuel Ocaña	50
18	Alex Rodríguez	158	43	Jordi Duch	100	68	Josep Marc Sans	70	93	Iván Sánchez	50
19	Rafael Dengra	156	44	Carlos Domínguez	100	69	Pablo Iglesias	70	94	Raúl Caparrós	48
20	Felipe Enríquez	151	45	Juan Meco	96	70	Blas Ruiz	70	95	Salvador Senabre	48
21	Juan Carlos Sánchez	150	46	José Miguel Espinosa	96	71	Angel Borrega	68	96	Isaac Gonzalvo	48
22	Joan Gual	142	47	Maite Borrega	96	72	Christiaan Janssen	64	97	Félix Casanova	46
23	Mark Figuerola	140	48	Iván Borrego	90	73	Fernando Quevedo	64	98	Josep Bordas	46
24	Albert Estrada	132	49	Juan Manuel García	90	74	Alex Morong	61	99	Fernando García	46
25	Oscar Coromina	130	50	Eduardo Nadal	90	75	Carlos Carral	61	100	Valentí Farrero	45



CHECKLIST DE LOS DRAGONES

Os ofrecemos el listado de las cartas que componen la ampliación Los Dragones del juego de cartas *El Señor de los Anillos*. Como es habitual en estos casos, cada carta va seguida de unas cuantas abreviaturas, que se refieren a que tipo de carta es y su frecuencia. El significado de cada una de estas abreviaciones lo tenéis a continuación.

POR LA REDACCIÓN



Abreviaturas de Tipo de Carta

AA	Adversidad Ambiental
A-C	Adversidad Criatura
ASB	Adversidad de Suceso Breve
ASD	Adversidad de Suceso Duradero
ASDU	Adversidad de Suceso Duradero Unico
ASP	Adversidad de Suceso Permanente
Lug	Lugar
PJ	Personaje
RA	Recurso Ambiental
RAI	Recurso de Aliado
Reg	Región
RGOU	Recurso de Gran Objeto Unico
RF	Recurso de Facción
RM	Recurso de Movimiento
ROAO	Recurso de Objeto Anillo de Oro
ROB	Recurso de Objeto de Botín
ROE	Recurso de Objeto Especial
ROEU	Recurso de Objeto Especial Unico
ROM	Recurso de Objeto Menor
ROMa	Recurso de Objeto Mayor
ROMaU	Recurso de Objeto Mayor Unico
ROMU	Recurso de Objeto Menor Unico
RSB	Recurso de Suceso Breve
RSD	Recurso de Suceso Duradero
RSP	Recurso de Suceso Permanente

Rareza

C^1	Presente una vez en la plancha de Comunes
C^2	Presente dos veces en la plancha de Comunes
I^2	Presente dos veces en la plancha de Infrecuentes
I^3	Presente tres veces en la plancha de Infrecuentes
R^2	Presente dos veces en la plancha de Raras
R^3	Presente tres veces en la plancha de Raras

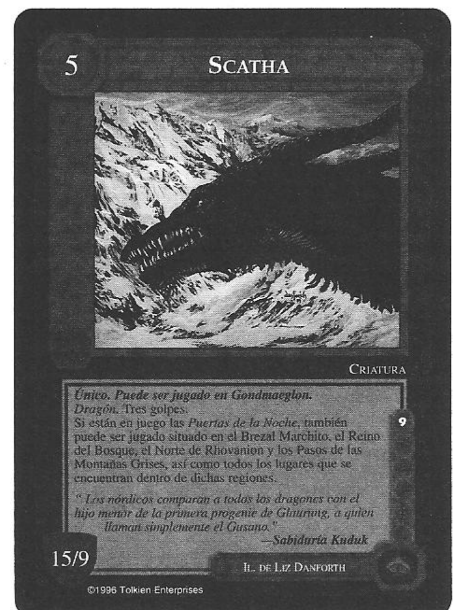
Nombre	Tipo	R
Abundancia del Botín	RSB	C^2
Agburanar de Caza	ASD	I^2
Agburanar en casa	ASD	R^3
Agotados y hambrientos	ASD	C^2
Alertar al pueblo	RSB	I^2
Aliento de Dragón	ASB	I^2
Aquí, alla o más allá	RSB	I^2
Arañas menores	A-C	C^2
Arco de Cuerno de Dragón	ROMaB	I^2
Arpa mágica	ROMaB	I^2
Astucia	RSB	I^2
Aves carroñeras	A-C	C^2
Bairanax	A-C	R^2
Bairanax de caza	ASD	I^2
Bairanax en casa	ASP	R^2
Belegaer	RSB	C^1
Bestia maligna salvaje	A-C	R^2
Bestia saciada	RSB	I^2
Bizcochos horneados dos veces	ROE	C^1
Botín enano	RSB	C^2
Botín legendario	RSP	R^2
Brand	PJ	I^2
Buhr Widu	LUG	I^2
Cambia pieles	RSB	R^2
Canción de la dama	ASD	R^2
Casas de curación	RSP	C^2
Celeridad de la rapidez	ASB	R^3
Cinturón dorado de Lórien	ROE	I^2
Colina Dorada	LUG	I^2
Collar de plata y perlas	ROMB	C^1
Con muchos enemigos luchó	RSB	C^2
Con un ojo entornado	ASB	C^1
Conocimiento de las edades	RSP	C^2
Conocimiento de los Dragones	RSB	I^2
Conocimientos de los Mathom	RSP	R^2
Corren malos tiempos	ASD	I^2
Cota de malla de plata	ROMaB	C^1
Cram	ROM	C^1
Cruel Caradhras	ASB	I^2
Cuando sé algo	RSP	C^2
Cuervo de la Tempestad	ASP	C^2
Daelomin de caza	ASD	I^2
Daelomin en casa	ASP	R^3
Daño del gusano	RGOU	R^2
Dejado atrás	ASB	I^2
Desaparecer a la luz	RSB	I^2
Desde los pozos de Angband	ASP	I^2
Destreza de la agilidad	ASB	R^3
Día despejado	RSD	I^2
Discusiones draconianas	RSB	I^2
Don de la comprensión	RSP	C^1
Dormido profundamente	RSB	C^2
Dragón de Arena	A-C	I^2
Dragón de Frío Alado	A-C	I^2
Dragón de Frío Verdadero	A-C	C^1
Dragón de Fuego Alado	A-C	I^2
Dragón de Fuego Verdadero	A-C	C^1
Dragón de Hielo	A-C	C^1
Dragón de las Marismas	A-C	C^2
Dragón de Luz	A-C	C^2



Nombre	Tipo	R
Dragón de Lluvia	A-C	C^2
Dragón de Tierra	A-C	C^2
Eärcaraxë	A-C	R^2
Eärcaraxë de caza	ASD	I^2
Eärcaraxë en casa	ASP	R^3
Eco de todas las alegrías	RSP	I^2
El compañero del Trueno	A-C	C^2
El Hedor del Gusano	ASB	I^2
El Poder de la edad	ASB	R^3
Empuñado por dos veces	RSB	C^2
Escudo Rúnico	RGOUB	I^2
Esmeralda de Doriath	ROMB	I^2
Esmeralda de Marinero	RGOUB	R^2
Espada infatigable	ROMaB	C^1
Estrella de la gran esperanza	RSD	I^2
Exiliados repatriados	RF	R^2
Exilio de la soledad	ASB	R^3
Fiebre de la inquietud	ASB	R^3
Flechas de ébano tallado	ROMB	I^2
Forod	RSB	C^1
Fram hijo de Fram	PJ	R^2
Framsburgo	LUG	I^2
Frenesí de la Locura	ASB	R^3
Fuerte sea el corazón	RSB	C^2
Galdor	PJ	I^2
Gondmaeglom	LUG	I^2
Gothmog	A-C	R^2
Grantrasgos	A-C	C^2
Gusano de las Cavernas	A-C	C^1
Hablar con acertijos	RSB	I^2
Halagar a un enemigo	RSB	C^1
Hambre de Dragón	RSB	R^3
Harad	RSB	C^1
Hasta la última onza	ASP	R^2

Nombre	Tipo	R
¡Hola! ¡Venid, alegre Dol!	RSB	C^2
Hombre-gusano	A-C	R^2
Hombres de la ciudad del Lago	RF	I^2
Hombres del Valle	RF	I^2
Hueco Ovir	LUG	C^1
Huestes de murciélagos	ASD	I^2
Incitar a los lacayos	ASB	C^2
Incitar a los moradores	ASB	C^2
Incursores dulendinos	A-C	C^1
Ioreth	PJ	I^2
Isla de Ulond	LUG	I^2
Itangast	A-C	R^2
Itangast de caza	ASD	I^2
Itangast en casa	ASP	R^3
Jinetes de lobos	A-C	C^2
Jugar a los acertijos	RSB	R^2
La Sombra de Mordor	ASP	R^3
Lavados y refrescados	RSB	C^2
Leucaruth de caza	RSD	I^2
Leucaruth en casa	ASP	R^3
Lo miraré luego con más atención	RSB	C^1
Lobos salvajes	A-C	C^1
Mago al descubierto	RSB	I^2
Mal del Dragón	ASB	C^1
Maldición del Dragón	ASP	C^1
Malicia despierta	ASD	I^2
Maña	RSB	C^2
Mapa de Mithril	RSP	I^2
Mapa de Thrór	ROM	I^2
Mapas maravillosos	RSP	C^1
Maravillas explicadas	RSB	C^2
Más sentido que tú	RSB	C^2
Muchas penas sufrirás	ASB	R^2
Muchas vueltas y revueltas	RSB	C^2
Nadie en casa	RSB	C^2
Neseldë la Winglid	RAI	R^2
No escaparás a mi magia	ASP	R^2
Noticias secretas	RSB	C^2
Ojo avizor	ASB	C^2
Palabras necias	ASP	C^2
Pan del Camino	ROE	I^3
Parsimonia de la reclusión	ASB	R^3
Pasión de la colera	ASB	R^3
Prenda de conducta	RSB	C^2
Ratas de Morgul	A-C	R^3
Recuerdos robados	ASP	R^2
Refugio	RSP	C^2
Relatos de caza	RSP	C^2
Rey bajo la montaña	RSP	R^2
Rhûn	RSB	C^1
Robo	RSB	C^2
Rumores de riqueza	ASB	I^2
Sangre de Dragón	ASB	C^2
Scatha	A-C	R^2
Scatha de caza	ASD	I^2

Nombre	Tipo	R
Scatha en casa	ASP	R^3
Scorba	A-C	R^2
Scorba de caza	ASD	I^2
Scorba en casa	ASP	R^3
Sendero élfico	RSB	C^2
Señor de Esgaroth	RSB	C^2
Señor de la madera, el agua o la colina	RSB	C^2
Serpiente marina	A-C	C^1
Smaug de caza	ASD	I^2
Smaug en casa	ASP	R^3
Soplo negro	ASP	R^2
Sutileza de la astucia	ASB	R^3
Terror del dragón	ASB	I^2
Thráin II	PJ	R^2
Tharbad	LUG	I^2
Tierras marchitas	ASB	C^1
Toque gélido	ARP	C^2
Trampa marina	RSD	I^2
Tres cabellos dorados	RSP	I^2
Un breve descanso	RSD	C^2
Vaina de Calcedonia	ROMB	C^1
Valor del poder	ASB	R^3
Valle	LUG	I^2
Vara del Mago	RGOB	I^2
Vara quebrada	RSB	R^2
Vientos de cólera	ASB	R^2
Vuelven los peligros	ASD	C^2
Y se precipitó vigoroso y rápido	RSB	C^2
Yelmo de Adamante	ROMB	C^1
Yelmo de su discreción	RSP	R^2
Zrak Dûm	LUG	I^2





LAS CARTAS DE CTHULHU

MYTHOS, EL JCC QUE DEVORA CORDURA

Escribo este artículo con la esperanza de que haya alguien, ahí fuera, más allá del Portal, que se atreva como yo a afrontar los indescriptibles horrores que acechan ocultos en los pliegues intemporales de los juegos de cartas coleccionables. Yo era una persona normal y corriente, de finales de este siglo, que vivía su vida de todos los días, sano y salvo en un mundo donde imperaban el orden y la lógica. Pero un día llegó a mis manos un mazo blasfemo de cartas que hablaba de investigadores de principios de siglo que también vivían una vida corriente y normal hasta que de pronto descubren oscuros secretos acerca del mundo. Resulta que existen horribles criaturas agazapadas en los más remotos e inaccesibles rincones del planeta. Que vinieron hace millones de años y hubo un tiempo en que fueron los dueños de la Tierra. La evolución de la humanidad sólo fue posible tras el ocaso de aquellos seres poderosos. En la actualidad, ellos están dormidos pero sueñan con que llegue el momento de gobernar el nuevo mundo y que...

POR LUIS FERNANDO GIMÉNEZ MARCO



bien, el terapeuta de este sanatorio psiquiátrico en el que me hallo me ha dicho que me deja continuar con el artículo si me ciño a los hechos.

Panorámica del juego

Lo indudable es que, por lo que llevo visto, este nuevo juego de cartas es el que más se acerca a un juego de rol tradicional. Por supuesto, no existe Guardián de los Arcanos ni nada parecido. Por un lado, se parece al juego de cartas de *El Señor de los Anillos*, ya que todos los jugadores forman parte del mismo bando, pero se lanzan cartas de "adversidades" unos a otros. En principio no hay limitación al número de jugadores. Y tampoco tienes una presa determinada como en *Vampiro*. Aquí puedes lanzar a tus monstruos contra cualquier otro jugador. Los investigadores van perdiendo Cordura (podemos seguir usando los bonitos abalorios de cristal) y cuando alguno llega a cero se acaba la partida.

El aspecto de la mesa durante la partida es el siguiente: colocas tu carta de Investigador delante de ti. Como en un juego de rol, ese es tu PJ, el personaje cuyo papel representas en el juego. Deja suficiente espacio alrededor de él, ya que en torno suyo irás jugando las cartas de los Aliados y Artefactos que vaya encontrando, los Libros que vaya leyendo y los Hechizos que vaya aprendiendo. Pero también tendrá que haber espacio para otros mazos que se van haciendo durante la partida, el mazo de Crónica, la Pila de Descarte y la Amenaza.

Pero vayamos por partes.

Tipos de Cartas

El juego se compone de nueve tipos de cartas diferentes: Cartas de Investigador (que son dobles, con lo que tienes dos investigadores por carta), Cartas de Escenario, Cartas de Localización, Cartas de Evento, Cartas de Libro, Cartas de Artefacto, Cartas de Aliado, Cartas de Hechizo y Cartas de Monstruo.

Como es habitual en los juegos de cartas, hay cartas únicas, que son aquellas que sólo pueden aparecer una vez en el mazo de cada jugador. Del resto de cartas puede haber hasta cuatro de cada una.



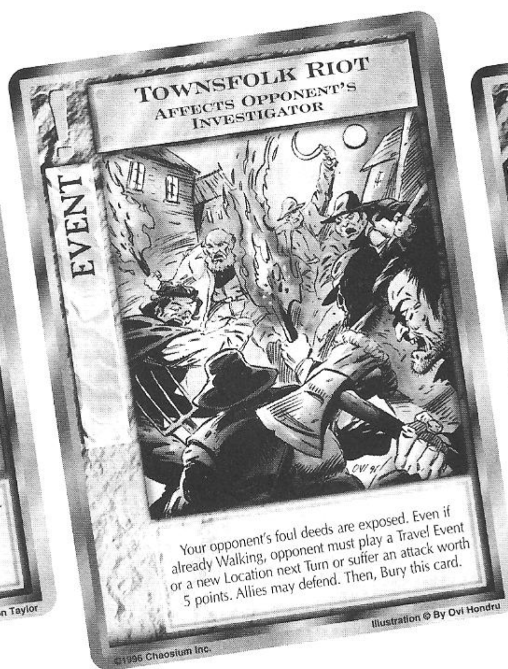
Tipos de Mazos

En el juego básico, cada jugador juega con un mazo de 52 cartas. El comienzo es muy sencillo: compras un mazo, dejas aparte las ocho cartas que te parezcan más inútiles (por ejemplo, si tienes un Aliado y no tienes la Localización donde aparece), buscas uno o mejor varios oponentes... y a jugar. Ese mazo, del cual irás robando turno tras turno, se llama Mazo de Mitos. No temas demasiado que se acabe, ya que aquí no se pierde la partida cuando eso sucede. En seguida verás como se recupera.

La Pila de Descartes y el Mazo de Crónica son dos mazos que se van haciendo durante el juego. El primero se va formando con las cartas descartadas. Cuando una carta, a causa de un Hechizo o Evento, debe dejar de estar en juego sobre la mesa, va boca abajo a la cima de la Pila de Descartes. Las cartas descartadas pueden volver a ponerse en juego. Cuando se agota el Mazo de Mitos, el jugador quita 1 punto de cordura a su Investigador, toma la Pila de Descartes, la da a cortar... y ya tiene un nuevo y flamante Mazo de Mitos para seguir jugando.

El Mazo de Crónica, por su parte, tiene dos funciones. La primera es la de ir mostrando las Localizaciones por las que va pasando el Investigador. Si quieres que tu investigador se de un garbeo por Innsmouth, no tienes más que coger de la Mano esa carta y colocarla, boca arriba, en la cima del Mazo de Crónica. Desde ese momento, la Localización actual de tu personaje será Innsmouth. En cada Localización puedes encontrar Aliados, Artefactos y Libros. Para eso, hay un sistema de Atributos, doblemente







codificado: verbal e icónico. El sistema verbal consiste en palabras como Ciudad, Pueblo, Campo... El sistema icónico consiste en dibujitos de Cthulhu, un Ojo, una especie de Sol... En fin, ya los verás. Si un Aliado coincide en Atributos con la Localización... pues vale, lo encuentras en ese lugar.

Nos falta hablar de la Amenaza... En cada turno, además de ir colocando ayuditas a tu Investigador, vas amontonando poco a poco, boca abajo, una pileta de Monstruos y Sectarios... Cuando llegue el final del turno, lanzas a todos de golpe contra los Investigadores de los oponentes. Los monstruos devoran Aliados, Artefactos y finalmente la Cordura de los Investigadores.

Objetivo del juego

En el juego básico la partida se acaba cuando uno de los jugadores consigue acabar un Escenario, o cuando la Cordura de alguno de ellos baja a cero, lo que antes de las dos cosas ocurra. El juego avanzado o de campaña es más largo. Se trata de que los jugadores vayan terminando un escenario tras otro hasta llegar a conseguir determinado número de Puntos de Escenario. Pero la Campaña puede quedarse dramáticamente corta si algún Investigador se queda en saldo cero de su cuenta corriente de Cordura.

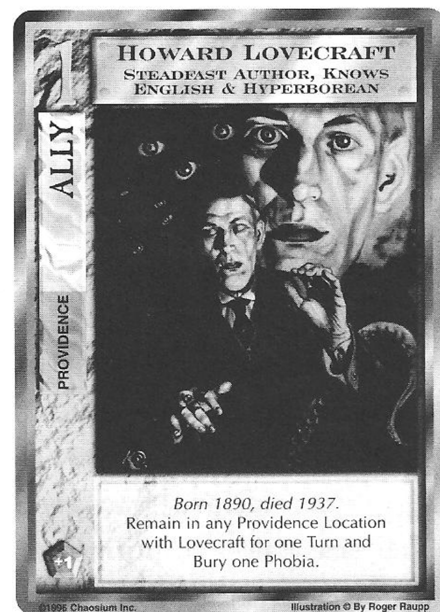
Principios básicos del juego

La partida se va jugando como una serie de turnos, en cada uno de los cuales se pueden establecer tres fases.

1) Fase de Juego de Cartas: se establece un sistema de tandas durante las cuales los jugadores van jugando cartas a la manera de acciones. Una acción puede ser colocar en juego una carta, bien sea como ayuda del Investigador (un nuevo Aliado, un nuevo Artefacto, un nuevo Libro, un nuevo Hechizo...), bien sea como un nuevo componente de la Amenaza. Según las reglas, se pueden jugar cartas combinadas. De ese modo, uno puede, cuando le toca, jugar más de una carta de golpe. Sin embargo, no explican bien cómo se pueden jugar combinadas cartas de monstruos, ya que se colocan boca abajo en la pila de la Amenaza? Se fiarán los oponentes de que haces una combinación legal? Hummmm... Otras acciones que puedes hacer son lanzar Hechizos, aplicar Eventos... y pasar.

2) Fase de Combate: cuando se produce una combinación de dos Pases (según un sistema un tanto complejo que habrás de estudiar en la reglas), empieza la segunda fase de *Mythos*. Los jugadores se sueltan simultáneamente las Amenazas que han ido componiendo en la Fase anterior, de Juego de Cartas. Primero los Monstruos se enfrentan entre ellos en una descomunal batalla cósmica. Los que quedan atacan a los Aliados, y los últimos supervivientes machacan finalmente la Cordura del Investigador. Crudo ¿eh?

3) Fase de Fin de Turno: Después de la Fase de Combate, llega esta Fase en la que se giran las cartas y se roban nuevas hasta que todos los jugadores, con una nueva Mano de 13 cartas, están listos para empezar el siguiente turno.



Conclusión

Estamos ante un juego de cartas que puede servir bastante bien de nexo de unión o puente entre jugadores de rol y aficionados a las cartas. Seguramente apasionará a los entusiastas del mundo lovecraftiano.

Su gran punto fuerte es la versatilidad, ya que no tiene tantas limitaciones como el resto de juegos de cartas aparecidos hasta ahora. Aquí pueden jugar bastante bien de 2 a 6 jugadores, incluso más, y las interacciones son bastante libres.



ASUNTOS DE FAMILIA (I)

RUNEQUEST

La presente aventura está ambientada en alguna región indeterminada de la tierra heortiana, en el continente gloranthano de Genertela, durante la tercera edad (y concretamente en cualquier estación de los años 1620 o 1621, es decir, cuando la conquista de este territorio por parte del Imperio Lunar es aún reciente. Debido a la naturaleza de la trama, el grupo de PJs debería pertenecer mayoritariamente a algún culto que no tenga buenas relaciones con la Diosa Roja, siendo especialmente apropiados los aventureros orianthis. Pero aunque no sea así, cualquier grupo que esté de parte de las causas justas y de los débiles tendrá claro en qué bando luchar. Naturalmente, los grupos de adoradores de la Luna Roja no tienen cabida en este módulo, ya que estarían tirando piedras sobre su propio tejado.

POR ALEX FERNÁNDEZ



Introducción

Si tu campaña no tiene lugar en Glorantha, adaptar esta aventura no debería resultarte muy difícil. No hay más que cambiar las respectivas deidades por sus equivalentes en el mundo en que juegues y sustituir al Imperio Lunar por algún reino o imperio (incluso señor feudal o clan importante) que cumpla el papel de villano en la trama. Cuatro retoques en los nombres de los lugares bastarían para completar el cuadro (por ejemplo, los PJs son celtas que ayudan a su tribu a resistir los afanes expansionistas del Imperio Romano).

Como ya se ha dicho, la conquista de la tierra heortiana por parte de las legiones lunares es aún un hecho reciente, y a excepción de la Ciudad de Murallas Blancas (que posee algunas similitudes con cierta aldea gala de la Tierra), la pacificación del territorio es total, aunque no completa. Las rebeliones y la agitación son todavía enormemente frecuentes, y los sacerdotes de la Diosa Roja están teniendo serias dificultades para convencer a los orianthis de que abracen la nueva fe. Para facilitar las cosas, el Imperio ha mandado a la región que nos ocupa al general Reor Stator, un experto en "pacificaciones" que ha obtenido algunas victorias importantes para el Imperio mediante el eficaz método de dividir a los nativos y enfrentarlos entre ellos. Aquí lo tiene especialmente fácil.

Hrolf Ólenthor, del clan Kraki, es el señor orianthi de la región y hasta ahora había sido un excelente gobernador y un duro enemigo del Imperio, pero según él, una mancha mancilla el honor de su clan: su hermano gemelo Jorsarfar, que decidió abrazar el despreciable camino de la hechicería y que abandonó su tierra para, según algunos, estudiar con el mismo Delecti, el nigromante del Pantano Elevado. Cierto o no, aunque Hrolf le desprecia por ello, Jorsarfar sigue respetando y queriendo a los suyos. Simplemente, ha escogido un camino diferente al del clan... Pero Reor piensa aprovechar esta rencilla. Para evitar que los sacerdotes del clan Orianthi puedan saber algo a través de conjuros de revelación, el nuevo gobernador elabora todos sus planes en templos consagrados a la diosa y obra de manera encubierta, sin involucrarse directamente. Contrata a un grupo de mercenarios para que secuestren a los hijos de Hrolf, que fueron llevados como rehenes a un lugar seguro del Imperio, y con esta baza en su mano amenaza al señor orianthi, obligándole a despedir a sus sirvientes y contratar a otros (leales al Imperio) para impedir que se supiera lo sucedido. El golpe fue muy duro para Hrolf. Reor le obligó a deponer su actitud hostil al Imperio, so pena de matar a sus descendientes, pero no le pidió una colaboración abierta. No sólo hubiera resultado demasiado sospechoso, sino que además el coraje del orianthi podría impulsarle a sacrificar a sus hijos en favor de su pueblo.

Reor comenzó entonces con la segunda parte de su plan, poniéndose en contacto con Jorsarfar y exigiéndole su cooperación, a cambio de la vida de sus sobrinos. Jorsarfar no tuvo elección y ha utilizado sus poderes desde entonces para hacer la vida imposible a los orianthis más rebeldes de la comunidad, circunstancia aprovechada por los sacerdotes imperiales para demostrar a los bárbaros el superior poder de su deidad, pues las tierras, propiedades y familias de aquellos que han abrazado su culto se hallan a salvo de los demonios y los muertos vivientes que campan por la región, mientras que el vociferante Dios de las Tormentas nada puede hacer para proteger a sus fieles. Por si fuera poco, Reor ha hecho creer a Hrolf que su hermano le ha traicionado por propia voluntad, ya que lo del secuestro es un secreto entre el gobernador y Hrolf (cosa que sabemos que no es cierta), y los sacerdotes de Orianth no han podido confirmar sus sospechas sobre la intervención lunar a través de la revelación. El descontento del pueblo para con su dios y sus líderes es cada vez mayor, y todo parece indicar que, a medida que el número de conversos que busca refugio en la Diosa Roja aumenta, la población del lugar va a acabar enfrentándose en una guerra civil... que sólo puede acabar satisfactoriamente para los invasores.

Regreso al hogar

En el momento en el que hacen su aparición en la aventura los PJs, Sloot Yarps, uno de los guerreros de confianza de Hrolf, cansado de la pasividad de su señor (pero intuyendo que algo extraño le sucede), ha decidido tomar las armas con un grupo de leales orianthis y ha empezado una encarnizada serie de incursiones contra los lunares y la oleada de criaturas que asolan la comarca, para defender a los suyos. Aunque Hrolf le ha declarado fuera de la ley y los sol-

dados de la luna roja le buscan por toda la región para ejecutarle por traidor, es demasiado hábil y conoce demasiado bien la zona para dejarse coger.

El grupo de PJs regresa a casa después de su última aventura (o bien se halla de paso por tierras heortianas antes de iniciar nuevas andanzas) y a lo largo del último día de viaje se han ido dando cuenta de que el paisaje ha cambiado mucho desde la última vez que lo vieron: granjas enteras han sido asoladas por las llamas, animales domésticos y de rebaño forman una macabra guardia de honor, con sus cadáveres horriblemente mutilados atestando los márgenes de los caminos, aves de carroña dominan los cielos de los campos... Los lugareños miran a todo recién llegado con una mezcla de miedo y esperanza. Casi todos ellos parecen llevar días sin dormir, en algunos casos se aprecian incluso las huellas del hambre, y los pocos hombres en edad militar con los que los PJs se cruzan van armados hasta los dientes. De vez en cuando alguna casa milagrosamente intacta rompe la monotonía del entorno (tirada de Otear y Conocimiento del Mundo permitirán descubrir las runas de la Diosa Roja pintadas o talladas sobre los dinteles de tales sitios), y en algún momento se cruzarán con un grupo de cinco sacerdotes de la diosa que, fuertemente escoltados por legionarios, predican en la plaza de una aldeucha ante una tan escasa como tensa concurrencia. Si se quedan a escuchar sin montar jaleo oirán un jugoso discurso en el que se exhorta a los asistentes a participar en el culto a la diosa, obteniendo así la protección contra la terrible plaga sobrenatural que asola las tierras (amen de ventajas más terrenales como menores impuestos, preferencia en la adquisición de tierras requisadas a los rebeldes, etc..., todo ello expuesto con la sutileza propia del clero).



Si los PJs consiguen ganarse la confianza de algún esquivo orianthi, éste les explicará brevemente lo sucedido, de cómo el señor de la comarca parece haber perdido su antiguo ímpetu guerrero e inclina la cabeza ante los conquistadores, y de cómo su traicionero hermano asola impunemente el territorio sin que los sacerdotes de los vientos, debilitados por la guerra, puedan ponerle freno. Únicamente el culto imperial tiene fuerza para desafiar al traidor, y mientras, el alocado de Sloot ha decidido complicarlo todo. La actitud del PNJ variará desde la admiración por Sloot si es pro-orianthi (*Un jefe como él es lo que necesitamos*) hasta una postura muy diferente si es un converso (*La Luna Roja ha demostrado que puede hacer nuestras vidas mucho más fáciles: Si incluso Hrolf parece haberlo admitido, ¿qué diablos pretende ese toro descerebrado de Sloot?*).

Lo último que oyen es algo sobre una misteriosa horda de perros-demonio que están arrasando la región, y aunque muchos sospechan que es una treta del Imperio, nadie ha podido probarlo. El interlocutor (o los interlocutores) acaba/n por recomendar al grupo que viajen a Enur Arath, la capital de la Marca, pues tal vez allí averigüen algo más. Pero deben ser muy precavidos y viajar de día si no quieren tener ningún encuentro desagradable. Si son buenos con el Habla Fluida, podrán convencer a algún lugareño para dormir en su casa (a fin de cuentas así estará más seguro) o bien pueden dormir en la posada de la aldea. Si hacen esto último, verán que los lunares hacen lo propio, y cualquier PJ que conozca el nuevo peloriano tendrá derecho a una tirada de Escuchar durante la cena. Si la obtiene, captará un retazo de conversación procedente de la mesa vecina (en la que cenan los sacerdotes y la escolta) del tipo de "*... parece que Reor se ha salido con la suya una vez más. Si todo sigue así, funcionando tan maravillosamente, vamos a tardar menos de lo previsto en convertir a estos ignorantes*". Más vale que los PJs no monten gresca, cinco sacerdotes y diez escoltas son un hueso duro de roer, y aunque vencieran no sacarían nada en claro. Los guardias desconocen el plan del general, y los sacerdotes no hablarán bajo ninguna circunstancia (les va el alma en ello).

Acabada la cena, los lunares se retirarán a pernoctar a la vecina propiedad de un converso reciente. Durante la noche, los PJs creerán oír



gruñidos y sonidos de arañazos junto a sus ventanas, pero si abren los postigos de madera, desoyendo las advertencias del anfitrión (o posadero), no verán nada extraño. La mañana siguiente oirán el rumor de que uno de los lugareños (preferentemente alguno con el que hayan hablado los PJs (ha desaparecido sin dejar rastro (Querido máster, si los PJs son tan inconscientes que duermen a la intemperie, no te cortes ni un pelo; las puntuaciones de los bichos están más adelante).

ZOMBIES

Para los que asolan la comarca, tomar los valores del *RQ Avanzado*, pag 120. Los que defienden a Jorsarfar llevan anillos y cuirbouilli (P. Armadura 8), y van armados con espadones. Tienen DES 15, con lo que sus ataques son de 75% y sus paradas de 38%. Todos estos "Guardias de Corps" llevan un conjuro de Aumentar destreza I 3. La inmensa mayoría de los zombies del hechicero, salvo sus guardias, provienen del pantano elevado, ya que para Delecti no son más que bagatelas (si el máster es un macabro de cuidado, alguno podría ser un ex-amigo de los PJs). El número total de zombies apenas rebasa la cincuentena.

LOS DOGOS DEL INFIERNO

Una raza emparentada con los Sabuesos de Batalla de Megaera, pero menos poderosos, y aún así...
FUE 30, CON 40, TAM 15, INT 8, PER 25, DES 21, Mov 12-13, P. Golpe 28, P. Fatiga 70, P. Magia 25, MR DES 1, MR TAM 2.
Armas: Mordisco (MR 6, AT 200%, Daño 1D10+2D6), Aguijón (MR 9, AT 100%, Daño 1D6+2D6+veneno paralizante Pot 20).
Habilidades: Esquivar 100%, Rastrear 100% (por olfato), Deslizarse en Silencio 50%.
Armadura: Piel, 8 puntos.
Los Dogos presentan varias peculiaridades. Tienen por cola un aguijón similar al de los escorpiones, pudiendo utilizarlo para dejar a su víctima dormida al instante, tantas horas como Potencia tiene el veneno (si su intención es dormir a alguien sin matarlo, "marcarán" el golpe, aunque no suelen hacerlo). El aguijón puede empalar. Un Dogo puede utilizar un ataque de mordisco y otro de aguijón por asalto (pudiendo dividirlos, pues va de 100% o más en cada uno). No sufre shock por amputaciones o incapacitaciones, y para quedar sin sentido es necesario que su cabeza quede dañada por el doble o más de Puntos de Golpe. Además, pueden correr sin fatigarse. Atacan en parejas. Jorsarfar invoca a una veintena por noche (a veces más). Parten de la guarida a la carrera y, tras la incursión, regresan para volver a su plano desde el punto de invocación. Si, por lo que fuera, quedan expuestos a la luz solar, reciben 1D6 puntos de daño a sus Puntos de Golpe generales por asalto. Atacan al azar, preferentemente al ganado. No rastrearán a una presa intencionadamente a no ser que se les ordene (o que estén molestos con ella...). Cuando sus Puntos de Golpe son reducidos a cero (algo dificilillo), vuelven a su plano automáticamente.

Un encuentro inesperado

Al día siguiente, durante el camino a Enur Arath, el grupo hallará, flanqueando el camino, los cadáveres crucificados de varios orianthis, al ritmo de dos por kilometro, hasta completar la decena. Si algún PJ tiene estómago para espantar al enjambre de aves carroñeras que dan buena cuenta de los cuerpos (algunos brutalmente mutilados) verá que llevan colgando del cuello un cartel con la inscripción "Traidor al Imperio", escrita en sartarita (el idioma heortiano). Un director malévolo podría hacer que alguno de los muertos sea un antiguo amigo o familiar de uno de los PJs.

LEGIONARIO LUNAR básico

Este es el soldado lunar básico que los PJs pueden hallar en el sur del Imperio.
FUE 14, CON 14, TAM 13, INT 10, DES 13, PER 12, ASP 10, Mov 3, P. Golpe 14, P. Magia 12, P. Fatiga 28, MR DES 3, MR TAM 2, MR CC 5, Mod AT% +5, Mod PA% +0, Mod Daño +1D4.
Armas: Gladius (MR 7, AT 70%, PA 40%, Daño 1D6+1, ARM 10,), Lanza Corta (MR 7, AT 70%, PA 30%, Daño 1D8+1, ARM 10), Gran Rectangular (MR 8, AT 5%, PA 65%, Daño 1D6, ARM 18), Arco corto sólo la mitad de los legionarios (MR 3/9, AT 60%, Daño 1D6+1, ARM 5).
Armadura: Cuero Duro (2 puntos) o cuirbouilli (3 puntos) y casco (4 puntos).
Habilidades: Esquivar 39%, Montar 70%, Trepar 50%, Saltar 40%, Esconderse 40%, Deslizarse en Silencio 40%, Escuchar 40%, Rastrear 25%, Otear 35%, Primeros Auxilios 25%.
Idiomas: el propio (casi siempre Tarshita, lo que da 1/10 a los idiomas de Ralios, Sartar, Umathera, Fronela y Maniria) 40%, Nuevo Pelariano 30%.
Objetos Mágicos: Usualmente focos y nada más.
Magia Espiritual: Confusión I 2, y Cuchilla Afilada 2 o Curación 3, Detectar Enemigos 1 y Cuchilla Ignea.
Magia Divina: Sólo la poseen tres de cada cuatro. Lanza Auténtica o Curación de Heridas x 2.
Equipo y CAR: Cuchillo (0,5), gladius (1), 2 lanzas 1m. (2 c/u), escudo (7), armadura de cuero y yelmo (5,25) o cuirbouilli y yelmo (5,25), arco y 20 flechas (1,5).
Notas: Estos serían los infantes típicos que patrullan en las provincias del sur del Imperio Lunar, enviados por los territorios súbditos de Tarsh. Las puntuaciones son válidas tanto para infantería como para caballería, sólo que estos últimos, además del caballo, suelen llevar una lanza de torneo y, ocasionalmente, jabalinas en lugar de arcos. Las monturas son de caballería, con valores medios. Pueden ser adoradores de Yanafal Tarnils, o de dioses orianthis o lunares.

Sea como fuere, cuando lleguen a la última pareja de crucificados, en una zona escarpada y rocosa, los aventureros oirán el inconfundible sonido de una pelea. Tras un recodo del camino, cuatro rebeldes orianthis se enfrentan a una patrulla de la milicia lunar. Uno de los bárbaros yace inconsciente en el suelo con una herida en la cabeza, mientras tres imperiales han hallado la muerte a manos de sus enemigos, quedando en pie un número de legionarios igual al de PJs+3. Naturalmente, de lo que se trata es que el grupo eche una mano a los acorralados rebeldes (ajusta la cantidad de enemigos según la potencia de tus jugadores si lo crees oportuno). Por cierto, la mitad de los imperiales pelea a caballo.
Finalizado el combate, y mientras atienden a su camarada herido, uno de los orianthis, agradecido, se presenta como Dolf, del clan del Toro, segundo en el mando del jefe rebelde Sloot Yarps, del clan Kraki. Explicará al grupo que se habían acercado a la zona para ver si podían hacer algo por sus camaradas crucificados (obviamente, nada se podía hacer) cuando fueron interceptados por el grupo de invasores al que acaban de despachar. Al registrar los cuerpos de los soldados muertos, los PJs observarán que todos llevan colgando un extraño medallón de cobre colgando del cuello, con las runas de la muerte y de la magia inscritas en cada uno. Serán necesarias tiradas de Conocimiento del Mundo con +20% para identificarlas. Además, uno de los jinetes, al parecer un mensajero, porta un cartucho sellado con cera y con la marca del generalato imperial. En su interior hay enrollado un pergamino escrito en nuevo pelariano que dice lo siguiente: *"Hasta ahora habéis realizado un espléndido trabajo: seguid así y conseguiréis que sigan vivos una semana más, pero falladnos y sus cabezas rodarán"*. El mensaje es de Reor a Jorsarfar, y sólo el mensajero sabe en que lugar debía entregarlo (y mira tú que casualidad, el mensajero es uno de los muertos durante la lucha, más que nada por exigencias del guión). Los escoltas que puedan haber sido capturados dirán no saber nada, y es cierto. En cuanto a los medallones, Dolf no sabe qué son, pero nunca había visto que los imperiales los llevasen, al menos hasta el inicio de la plaga. Y aún entonces han sido objetos raros (en realidad, los medallones protegen al portador de los demonios y las criaturas a las órdenes de Jorsarfar; un escrutinio detallado por parte de un mago que utilice, por

ejemplo, Visión Mística, permitirá saber que funcionan llevándolos en un lugar visible y sacrificando un punto mágico por medallón cada dos horas).

Dolf propondrá a los PJs que le acompañen hasta la guarida de los suyos para presentarlos a Sloot Yarps, diciéndoles que sería aconsejable que desistieran de su empeño de llegar a Enur. En cuanto se descubra el asalto a la patrulla o la ausencia del mensajero, los lunares registrarán todos los caminos y detendrán a los sospechosos, categoría que incluye a los recién llegados. A partir de aquí, las opciones de los PJs son variadas. Lo más lógico sería acompañar a Dolf, pero también pueden persistir en su viaje a la capital de la marca, o intentar hallar la fuente de la plaga por su cuenta. He dado por supuesto que eligen lo primero (si no van a quedarse sin pistas rapidito), pero de todos modos el módulo está presentado por localizaciones por si deciden hacerlo al estilo retorcido.

Sloot Yarps

Si acompañan a Dolf, un accidentado viaje de tres horas llevará al grupo hasta un área montañosa repleta de profundas cavernas y desfiladeros. Si llevan monturas, deberán abandonarlas en la última hora de camino (un orianthi las cuidará). Los PJs que obtengan tiradas especiales de Otear divisarán de vez en cuando a bárbaros armados vigilándoles desde las cimas. La guarida de los insurgentes se halla en una profunda gruta, en lo alto de una escarpada ladera de fácil defensa. Allí dentro se halla el líder de los rebeldes, un experto guerrero curtido y robusto, con mirada de lobo, que dará la bienvenida al grupo, sobre todo tras escuchar la historia de la lucha con la patrulla. Tras un breve interrogatorio para comprobar las lealtades de los PJs, Sloot pasará a explicarles la situación.

En su opinión, los imperiales han utilizado algún tipo de magia caótica para dominar a Hrolf y convertirlo en un dócil corderito, o bien el jefe heortiano ha sido suplantado o poseído por un demonio. Algunos hombres de Sloot piensan que el responsable puede ser Jorsarfar, pero el jefe rebelde, sin descartarlo, tiene algunas dudas, pues Hrolf siguió hablando mal de su hermano incluso tras su "cambio de carácter". Sin embargo, está claro que su mano está detrás de todo de algún modo, y propone buscar al hechicero para ajustarle las cuentas.

Si los PJs le muestran el pergamino, pero éste no ha sido traducido, ni Sloot ni ninguno de los ocho guerreros que le acompañan lo entenderán. Sloot ordenará a sus hombres que busquen a alguien capacitado para entenderlo, lo cual no resultará muy difícil, y les llevará día y medio. Incluso pueden intentarlo los PJs. Escenifica su búsqueda por granjas y aldeas hasta que den con algún nativo versado en estas cosas o con algún imperial dispuesto a colaborar... previo cuchillo al cuello. Si el mensaje si está traducido, las interpretaciones irán desde el universal *"no lo cojo"* hasta *"algún cerdo de la Diosa Roja advirtiendo a algún cerdo converso de que haga bien su trabajo si no quiere que amigos comunes lo pasen mal"*, pasando por *"no creo que vaya con nosotros"* o *"algún invasor dándole palmaditas de enhorabuena a un cochino traidor"*. Improvisa salvajemente. En cuanto al tema de los medallones, Sloot no sabe con certeza que son, pero algunos de los legionarios atacados los llevaban al cuello, así como granjeros y comerciantes conversos. Sospecha que debe tratarse de algún talismán mágico del culto lunar y de un salvoconducto.

A partir de aquí los PJs pueden optar por colaborar con Sloot, buscando a Jorsarfar o infiltrándose en el castillo de Hrolf para intentar averiguar algo, o pueden montárselo por su cuenta (pero entonces ningún hombre de Sloot les acompañará). Si los PJs no habían aceptado



la invitación de Dolf, hallar al jefe rebelde será mucho más difícil. Deberán realizar algunas pesquisas para citarse con los suyos en algún templo de Ernalda (o alguna otra deidad aliada) para ser llevados a su guarida fuertemente escoltados y con los ojos vendados. Por lo demás, el encuentro será parecido.
Los guerreros de Sloot Yarps tienen, básicamente, las mismas puntuaciones que un legionario lunar típico, pero usan espadas anchas en lugar de gladius, escudos de diana en vez de rectangulares y armaduras bezanteadas (4 puntos) y no cuero. Solo hablan sartarita, y su magia divina es diferente, disponiendo de Curación de Heridas o Disipar Magia I 2. Sloot y Dolf tienen un 20% más en sus habilidades con armas y un 15% más en el resto. Conocen el idioma del viento, tienen FUE 18 y TAM 16 (Mod al Daño +1D6), Esquivar 80%, y en magia espiritual Cuchilla Afilada I 5 además de los conjuros típicos.

La guarida de Jorsarfar

La guarida del hechicero se halla a unos 40 kilómetros escasos al norte del refugio de Sloot, y a algo menos de Enur Arath, oculta en una zona montañosa de difícil acceso. Hallarla puede llevar más de un día, pues no será fácil. Recuerda que aunque no juegan contra el reloj, cada día que pasa es una jornada más de calamidades para su gente. Más vale que no se duerman.
Aparte de la magia, hay varios procedimientos para encontrarla. Se podría seguir a los muertos vivientes o a los demonios hasta la guarida de su amo, pero con las siguientes puntualizaciones: es necesario toparse con dichas criaturas si se las quiere seguir, y los métodos pueden ir desde dormir a la intemperie para ver si hay suerte (es un decir) hasta el hacer guardias cerca de alguna granja del lugar, con el consiguiente riesgo de que el grupo sea descubierto y atacado (a no ser que sepan utilizar los medallones o se escondan hasta que pase el ataque y luego inicien la persecución). Seguir a los no muertos resultará inútil en la mayoría de los casos, ya que excepto los que operan cerca de la guarida, el resto reposa durante el día escondidos en cavernas, ruinas o páramos. No obstante, los dogos del infierno si que regresan al cubil de Jorsarfar. El problema es seguir a un bicho más rápido que un caballo. Si se les pierde, hará falta una tirada de Rastrear cada diez kilómetros, hasta dar con el refugio (tirada de Otear para hallarlo). Las dos últimas tiradas de Rastrear se harán con un -10 o un -20%, debido a la naturaleza rocosa del terreno, un estrecho desfiladero de 100 metros que lleva hasta una entrada tallada en la roca. Las probabilidades de tener un encuentro nocturno serán un 60% cada noche (y si se produce, las criaturas serán dogos en el 80% de los casos) o un 70% si se pernocta en una granja o sus alrededores (siempre que no pertenezca a conversos), o en las calles de una aldea. Los porcentajes pueden ser mayores o menores dependiendo de lo bien o mal que los PJs se informen sobre las zonas más atacadas. Si son tan desgraciados como para pernoctar sin tomar precauciones, las bestias de Jorsarfar darán con ellos en el 90% de los casos, de producirse el encuentro.
La otra opción puede ser preguntar a los pocos lugareños sanos por la procedencia de los ataques para ir guiándose por tanteo (y con ayuda de Otear y Rastrear). El procedimiento puede ser muy lento y poco fiable. Una tercera vía sería interceptar al nuevo mensajero que los imperiales manden al mago, aunque sería complicado saber cuando y por donde va a pasar. Los mensajeros dejan sus envíos a 5 kilómetros del refugio, en el interior de un roble hueco. Una vez allí, son recogidos por un zombie de Jorsarfar, que los lleva hasta su señor.
Una vez encontrada la guarida, podrán ver que se compone de las siguientes partes:

1. Laguna
Formada por una pequeña depresión en el terreno y alimentada por el manantial que brota de las rocas de la pared montañosa. En ella habita una oceánida (náyade de los arroyos, *RuneQuest Avanzado* pag. 112) con la que Jorsarfar mantiene buenas relaciones. El nombre de la ninfa es Sedala, y ayudará al hechicero a defender su morada si es preciso, pero por lo demás se muestra cordial y afable, aunque algo desconfiada con los extraños.

2. Entrada
Precedida por una escalinata y parcialmente excavada en la ladera de la montaña. Dos sólidos portones ricamente trabajados dan acceso a la sala de las columnas. Se hallan flanqueados por dos horribles gárgolas cornudas al servicio de Jorsarfar. Si los recién llegados llaman a la puerta usando, por ejemplo, las aldabas con cabeza de grifo que las decoran, y parecen pacíficos, las criaturas se comportarán como simples estatuas. Sin embargo, al menor gesto hostil por parte de los intrusos, o si ven que estos traman algo o intentan forzar las puertas, se activarán y atacarán lanzando horribles chillidos que alertarán al resto de los residentes.

3. Sala de las columnas.
Bien iluminada y adornada con lujosos tapices que cubren las paredes, representando escenas de caza. Seis zombies de Jorsarfar hacen guardia aquí. Dos están ocultos tras los cortinajes. Atacarán a todo aquel que entre sin la autorización del hechicero o sus criados, e intentarán llevar a los PJs heridos o capturados a presencia de su señor o a las celdas. Las puertas que dan al exterior tiene 30 PA y Fuerza 40 (a efectos de forzarlas). La puerta interna da a una pequeña sala de espera de 3x6, amueblada tan sólo con dos bancos. Las puertas son de madera y no están cerradas con llave. En la pared norte hay un grueso tapiz que oculta otra puerta (20 PA, FUE 25), la cual sí suele estar cerrada con llave.

4. Comedor.
Acogedor y muy bien amueblado, pero sin nada de interés. Si a los PJs les da por el saqueo, entre artesanía y cuberterías podrían conseguir chismes por valor de 1.200 p. Hay una gárgola de piedra en la pared norte, pero no es más que una estatua (cosa que los jugadores no saben). Jorsarfar no suele utilizar esta sala más que cuando recibe visitas... pacíficas.

5. Cocina y despensa.
Nada especial. Hay provisiones para 20 días y 10 personas. La chimenea va a dar al exterior, pero sólo una criatura de TAM 4 o menos cabe por ella (dos tiradas de Trepar a -10% para bajar por aquí; tiene 20 metros de altura).

SEDALA

FUE 14, CON 11, TAM 9, INT 17, PER 25, DES 18, ASP 19, Mov 3 (9 nadando), P. Golpe 10, P. Fatiga 24.
Habilidades: Esquivar 100%, Buscar 46%, Escuchar 46%, Esconderse 60%.
Arma: Látigo (MR 2, 80%, PA 6, Daño 1D4).
Magia: Rielar I.3, Curación I.6, Disrupción (ver manual para otros poderes).

GÁRGOLAS

FUE 33, CON 12, TAM 21, INT 5, PER 12, DES 14, ASP Feo, Mov 2 (4 volando), P. Golpe 17, P. Fatiga 45.
Habilidades: Esquivar 60%, Otear 70%, Rastrear 60%, Olfatear 60%.
Arma: Garra (MR 6, AT 70%, PAR 40%, PA (10)6, Daño 1D6+2D6).
Armadura: 6 puntos por piel más un Resistencia al Daño de intensidad 10 que Jorsarfar renueva cada cuatro días.
Nota: Para las localizaciones, consultar *Glorantha: El Mundo...*, páginas 63/64 o usar la tabla y multiplicadores de la medusa (*RQ Avanzado*, pag. 109 y 121).

6. Habitaciones de los criados.

Jorsarfar tiene tres sirvientes humanos. Sog el cocinero, Yerfes el mayordomo y Unker, el chico para todo. Los tres son buenas personas, hacen bien su trabajo y respetan a su señor, que es bastante considerado con ellos. En sus habitaciones no hay nada más que objetos personales. Yerfes guarda 120 p. en una caja debajo de su cama. De la letrina, mejor no hablamos…



7. Biblioteca.
Lujosamente amueblada, entre los libros y documentos que se hallan aquí los PJs pueden encontrar (entre paréntesis se indican porcentajes e idioma si éste no es sartarita) tratados sobre elfos (Conocimiento Elfo 50%), enanos (Conocimiento Enano 35%), tribus de la región (Conocimiento Humano 20%), geografía del Paso del Dragón (Conocimiento del Mundo 20%, nuevo peloriano o 30% esroliano) y su fauna (Conocimiento Animal 30%), y un tomo sobre venenos (Tratar Envenenamientos 50%, Fabricar Venenos 30%). Por último, hay una serie de valiosos volúmenes sobre magia, que permiten subir las habilidades (o aprender conjuros) como sigue (cada tomo por separado): Ceremonia 75%, Invocación 75%, Aumentar Daño 65%, Encantamiento 100%, Encantamiento de Armadura y Encantamiento de Fortalecimiento (nuevo peloriano), Multiconjuro 50%, Intensidad 80%, Veneno 40%, Estupefacción 60% (ditálico). En un cofre-trampa guarda los pergaminos más valiosos. Si el PJ que intenta abrirlo falla una tirada de Inventar a -20%, recibirá el picotazo de una aguja con veneno POT 16 (tarda 3 asaltos en hacer efecto), sin que cubra la armadura (¿Cómo abrir un cerrojo con guantes de cota de mallas, por ejemplo?). Dentro del cofre hay tres frascos con veneno de Hijo de Krarsht (POT 16, 16, 17, 3 dosis c/u, ha de ser ingerido), un frasco con el antídoto (sin etiquetar, 6 dosis), un vaso de cuerno de unicornio (valor 3.000 p.), un pergamino con Invocar Dogo del Infierno en krarolerano, otro con Crear Zombie, Crear Fam. PER. y Crear Familiar INT, otro con Crear Vampiro y otro con Reflexión. Hay un volumen que enseña como subir Destreza mediante el entrenamiento, 2 puntos. Como está en idioma oscuro, Jorsarfar no sabe que es. Un mago pagaría por todos estos volúmenes más de 15.000 p. Por si la agujá fuera poco, al cofre van ligados dos Espíritus del Miedo (PER 20 y 15, ver *RQ Avanzado*, pag, 102), que atacarán a todo el que intente sacar algo del cofre sin ser Jorsarfar (curiosamente, no atacarán si los PJs se llevan el cofre, aunque seguirán ligados a él; sólo atacarán al sacar algún objeto del cofre; vaya susto).

8. Celdas. Pútridas y malolientes.
Dos zombies las vigilan. Dentro hay encerrados dos orianthis de Sloot Yarps que descubrieron la guarida. El hechicero piensa soltarlos cuando las aguas vuelvan a su cauce. Sus nombres son Tradon y Tolkar, y se han dado cuenta de que el mago no es tan mal tipo como dicen (pero sigue siendo un mago).

9. Sala de Invocación.
Tiene dos pisos. El primero, que es el del mapa, tiene 10 metros de alto. La zona central, a la que se baja por dos escalones concéntricos, está hundida medio metro más en el suelo, y en ella hay un altar con manchas de sangre. Aquí es donde el mago sacrifica a los animales necesarios para invocar a los Dogos. 666 velas iluminan la estancia desde candelabros en las paredes. El segundo piso no es tal, sino sencillamente una larguísima escalera de caracol que asciende otros 20 metros hasta la azotea. Tanto ésta como el "segundo piso" sobresalen del nivel del suelo como una torre de vigilancia, que es lo que la construcción era antaño. En la azotea hay otra gárgola que vigila (FUE 20) la trampilla de acceso al interior. Atacará gritando a todo intruso que se acerque si éste no se detiene ante sus advertencias (sabe hablar). Es en todo como las dos de la entrada, pero con 90% en Ataque y 120% en Esquiva. No bajará a ayudar a sus compañeras de abajo, a no ser que el mago se lo ordene personalmente. Así se evitan ataques de distracción.

10. Dormitorio y aseo.
El dormitorio del mago contiene un espejo de plata (2.000 p.), una gran cama con dosel, un anaquel con varios envases de misterioso contenido (algunos quedan a discreción del máster, los otros son sales de baño), un surtido ropero, un candelabro de oro (1.500 p.) y un arcón con túnicas (y un doble fondo oculto que requerirá una tirada de Buscar; contiene pergaminos con el conjuro de Reflexión al 70% y de Ilusión Táctil al 65%, además de una piedra jelmre de Ira –ver *Glorantha, el Mundo*, pag. 74– que aumenta la FUE en un 150%, duplicando la pérdida de fatiga, y otra de estoicismo, que permite ignorar todos los efectos del dolor como la incapacitación, etc..., aunque reduce todas las habilidades en un 10% temporalmente. Ambas piedras han de ser ingeridas). Además, en otro armario, la librería de la pared norte, conserva un par de mensajes de los lunares. Aquel que sepa leer nuevo peloriano se dará cuenta de que el Imperio está chantajeando a Jorsarfar.
El baño es bastante lujoso. De hecho, la bañera es una magnífica pieza de oro de TAM 20, con un valor de unas 24.000 p.
Jorsarfar suele pasar casi todo el tiempo en su dormitorio, donde almuerza, o en la biblioteca. Grorg monta guardia ante la puerta que tiene FU 35 y una cerradura especial que penaliza en -30% al que intente forzarla. Las llaves de cofres, arcones y puertas las lleva el mago bajo la túnica, en una cadena que pende de su cuello.

Jorsarfar

Aunque el hermano de Hrolf es un individuo alto, pálido y enjuto, de voz profunda y grave, que siempre viste de negro, y que tiene el aire siniestro de todo buen nigromante que se precie, no es un mal tipo. De hecho, su actitud ante los PJs dependerá de lo que estos hagan. Si entran por las bravas (o sea, haciendo gala de

JORSARFAR

Varón humano, pasa de los 30
FUE 12 (20), CON 14, TAM 14, INT 17, PER 20, DES 16(24), ASP 10, Mov. 3, P. Golpe 14 (33), P. Fatiga 26 (34), P. Magia 20+39 (famil.)+150 (especial)=209, MR DES 1, MR TAM 2, MR CC 3.
Armas: Rapier (MR 5, AT 75%, PA 25%, Daño 1D6+1+1D6+ (7), ARM 8), Main Gauche (MR 6, AT 30%, PA 85%, Daño 1D4+2+1D6, ARM 10). Ataca con el Rapier y para con el Main Gauche.
Habilidades: Esquivar 80% (-CAR=76%), Montar 50%, Nadar 25%, Habla Fluida 75%, Oratoria 55%, Fabricar Runas 60%, Fab. Piedra 65%, Conocimiento del Mundo 60%, Conocimiento Animal 40%, Conocimiento Vegetal 30%, Conocimiento Mineral 50%, Primeros Auxilios 55%, Inventar 70%, Ocultar 60%, Buscar 60%, Escuchar 75%, Deslizarse en Silencio 70%, Esconderse 65%.
Idiomas (leer/escribir): Sartarita 80/80%, Nuevo Peloriano 75/70%, Krarolerano 60/50%, Ditálico 30/25%.
Habilidades Mágicas: Multiconjuro 60%, Alcance 80%, Ceremonia 100%, Encantamiento 90%, Invocación 85%, Duración 80%, Intensidad 100% (Int. libre=17).
-Memorizados por sus familiares: Aumentar dalo 90%, Proyección visual 100%, Devolver conjuros 90%, Resistencia al Daño 87%, Veneno 100%, Resistencia a Espíritus 70%, Círculo de Protección 70%, Encantamiento de Fortalecimiento de Armadura, de Ligadura de Espíritu de PER, de Espíritu del Miedo, de Necrófago, Crear Familiar PER, Crear Familiar INT, Invocar Necrófago, Dominar Necrófago (Espíritu), Invocar Dogo del Infierno.
Objetos Mágicos: La tira. Destacar tres matrices, de Resistencia al Daño (I 12), Devolver Conjuros (I 8), y Resistencia a Conjuros (I 8), anillos con Espíritus de PER ligados, etc..., a discreción del máster.
Notas: Siempre lleva encima un Resistencia al Daño I 20, un Devolver Conjuros I 10, un Resistencia a Conjuros I 15, y Aumentar Fuerza y Destreza, conjuros que renueva semanalmente. Su cuerpo está plagado de pequeños tatuajes en los que hay encantamientos de Armadura y de Fortalecimiento, y algunas de sus armas también han sido encantadas. Sus familiares son Grorg (el necrófago-troll), Mirkhan (un gato sombrío) y Nurthag (un halcón necrófago). Obtuvo al primero y al último atando sendos espíritus necrófagos al cadáver de un troll de las cavernas y de un halcón, respectivamente. Mirkhan y Nurthag no suelen combatir, genéralos al azar si es preciso.

malos modales), entonces ves a por ellos, no dejes ni uno vivo (a "matar marcianos" a otra parte). La guarida del mago está lo suficientemente bien defendida como para repeler fácilmente a un grupo medio, sobre todo gracias a Grorg. Si los PJs intentan colarse subrepticiamente o emboscar a Jorsarfar, y éste les sorprende, intentará reducirles para someterles a interrogatorio una vez encerrados. En cambio, si van por las buenas (dejando sus armas a la entrada) les someterá a un tanteo para descubrir que puede esperar de ellos. Si ve que son inteligentes o que pueden presentarle un buen plan, accederá a explicarles la situación, e incluso les dirá en que sitio retienen a los hijos de su hermano. Jorsarfar usa periódicamente su Vista Mágica, con el consentimiento de Reor, para comprobar que los rehenes siguen vivos y que el Imperio no le está engañando. Sin embargo, si el comportamiento del grupo no le convence, intentará retenerles (tal vez una droga en la cena) o darles pistas falsas. Valora mucho la vida de sus sobrinos como para que un grupo de aventureros la ponga en peligro en un intento de rescate en el que no confía. Grorg, el necrófago y guardaespaldas de Jorsarfar, nunca suele separarse de su señor: le protegerá hasta la muerte.

GRORG

Necrófago-troll de las cavernas
FUE 36(44), CON 16, TAM 27, INT 9, PER 12, DES 14 (22), ASP 3, Mov 3, P. Golpe 22(32), P. Fatiga 52(60)-31 CAR, P. Magia 12+30 (Especial)=42, MR DES 1, MR TAM 0, MR CC 1.
Armas: Alabarda (MR 2, AT 120%, PA 110%, Daño 3D6+3D6+(7), ARM 10), Aullido (MR 1, AT automático, Daño Desmoralización), Mordisco (MR 4, AT 90%, Daño 1D6+3D6+veneno Pot 16), Martillo de Guerra (MR 3, AT 100%, PA 20%, Daño 1D6+2+(7)+3D6, ARM 10), Escudo Cometa (PA 100%, ARM 16), Presa (MR 4, AT 75%, PA 75%, Daño especial).
Habilidades: Esquivar 85% (-CAR=54%), Trepar 80%, Artes Marciales 30%, Sentido Oscuro/Buscar 85%, Sentido Oscuro/Escuchar 75%, Sentido Oscuro/Otear 60%, Olfatear 90%, Seguir Rastros 85%, Deslizarse en Silencio 35%, Esconderse 60%.
Idiomas: Sartarita 35%, Nuevo Peloriano 20%.
Habilidades Mágicas y Especiales: Regenera 1 punto de daño por asalto y localización (ver *RQ Básico*, pag 91). Dispone del aullido y del veneno de los necrófagos (*RQ Avanzado*, pag 110).
Objetos Mágicos: Dos matrices de ligadura de Espíritus de PER (ocupadas, 15 puntos de PER cada una). Sus armas y su equipo han sido mejoradas mágicamente por Jorsarfar o por gente a sueldo de éste.
Notas: Grorg es el más poderoso de los familiares de Jorsarfar, al menos en combate. Cada semana el hechicero renueva los conjuros defensivos que lleva, que son Devolver Conjuros I 10, Resistencia a Conjuros I 15, y Resistencia al Daño I 20. En combate suele utilizar su aullido en primer lugar, seguido de una tanda de alabardazos impecables sobre el enemigo (dividiendo su ataque entre dos blancos si lo ve factible). El mordisco sólo suele emplearlo sobre víctimas sin armadura, o cuando ésta es escasa. Si le es posible luchará en un paso estrecho para evitar recibir un número excesivo de ataques. Jorsarfar está inmunizado ante el aullido. Si su amo le ordena atrapar prisioneros, aparte del aullido su mejor recurso es romper las armas del rival con las suyas propias. Después, si el blanco aún se resiste, puede golpear su cabeza para dejarle sin sentido, o apresarle.
Equipo: Cota de anillos recubierta de cuirbouilli (P. de Armadura 8), Alabarda, Escudo y Martillo.

LOCALIZACIONES DE GOLPE

			Jorsarfar	Grorg	Legionario
CC	PR		PA-PG	PA/PG	PA/PG
1-4	1-3	PD	(20)0 / 11	(20)8 / 11	2-3 / 5
5-8	4-6	PI	(20)0 / 11	(20)8 / 11	2-3 / 5
9-11	7-10	ABD	(20)6 / 11	(20)8 / 11	2-3 / 5
12	11/15	PEC	(20)5 / 14	(20)12 / 14	2-3 / 6
13-15	16-17	BD	(20)4 / 9	(20)8 / 9	2-3 / 4
16-18	18/19	BI	(20)4 / 9	(20)8 / 9	2-3 / 4
19/20	20	CAB	(20)6 / 11	(20)12 / 11	4 / 5

			Dogo
CC	PR		PA/PG
1-2	1-2	PTD	8 / 7
3-4	3-4	PTI	8 / 7
5-7	5-9	CT	8 / 12
8-10	10-14	CD	8 / 12
11-13	15-16	PDD	8 / 7
14-16	17-18	PDI	8 / 7
17-20	19-20	CAB	8 / 10



INTRIGAS EN VILLA Y CORTE

AQUELARRE

¿Por qué en las aventuras de nuestros Pj todas las pistas que se van encontrando tienen forzosamente que estar relacionadas con la trama central? ¿Por qué no una aventura en la que se entremezclen dos o más intrigas diferentes? Esta es la propuesta que te ofrecen los autores de esta aventura, ideal para ser jugada por un grupo algo numeroso (y quizá con un ayudante del DJ) para que los Pj puedan dividirse sin problemas. Para aquellos que no quieran complicarse la vida, las dos tramas de la aventura (el Complot y Cantando las Cuarenta) pueden jugarse perfectamente por separado. Por cierto... cualquier parecido con ciertas líneas argumentales de la aventura y el juego de rol por correo Villa y Corte... no es pura coincidencia. Para jugar esta aventura es imprescindible el suplemento Villa y Corte, de reciente aparición.

POR XAVIER ALARCÓN (LA CONJURA), MIGUEL ACEYTUNO (CANTANDO LAS CUARENTA) Y RICARD IBÁÑEZ (COMPAGINACIÓN Y ARREGLOS FINALES)



Introducción para el DJ. Villa y Corte, Octubre de 1621.

(La Conjura)

¡El Consejero de Estado Gaspar de Guzmán y Pimentel, Conde de Olivares (que aún no Conde-Duque) tiene sobrados motivos para estar furioso! Han llegado hasta sus oídos rumores que afirman que el Rey se está planteando muy seriamente solicitar sus servicios como embajador en algún país remoto, quizá Lituania. Según parece, ha sido el conocido e influyente Juan de Tassis, Conde de Villamediana y Correo Mayor del Reino, el que ha recomendado a Su Majestad que enviara como *embajador a un hombre resolutivo, con capacidad de decisión y gran astucia.* Cierto es que la descripción del de Tassis sobre Olivares es bastante acertada, pero conocidas son por todos las diferencias entre ambos nobles de la Villa. Diferencias que no han pasado desapercibidas por el populacho, siempre pendiente de sus mayores, y que son la comidilla de reuniones y mentideros. Evidentemente, se tiene por cosa cierta que todo ello no es más que una trama urdida por el Conde de Villamediana contra don Gaspar, con la intención de alejarle de Su Majestad y así tener control absoluto sobre el joven Rey.

–Por cierto, la realidad es mucho más que lo aparente. Implicada en toda la intriga está la Vizcondesa de Villarroel, doña Alba de Alcázar, curada ya de su mal de amores (ver Un cadáver a medianoche en la pág. 103 de Villa y Corte). Dama de la Corte y Camarera de la Reina, ha solicitado a su actual amante, que no es otro que el mismísimo Juan de Tassis, que haga cuanto esté en su mano para alejar de la Corte a Don Gaspar, pues en conversación privada con la Reina doña Isabel ha sabido que ésta no desea más soportar la presencia del de Olivares en la Corte... (Su disgusto es debido a cierto reciente altercado que han tenido el Consejero de Estado y Su Majestad la Reina, altercado del que se puede tener conocimiento en el Mentidero de las Losas de Palacio). No obstante, la Reina no ha formulado orden alguna, limitándose a expresar su descontento, por lo que negará cualquier participación en esta intriga cortesana caso de que amenace con salpicarla. Por su parte, y como quiera que las cosas del Amor son un tanto irracionales, el Conde de Villamediana procurará en lo posible ocultar la responsabilidad de su amante en los hechos que se desencadenarán a continuación.–

El Conde de Olivares ni sabe ni le importan todos estos entresijos, preocupado como está en devolverle la estocada a su eterno enemigo el de Villamediana. Piensa, y con razón, que si hace perder prestigio al Correo Mayor el Rey no se atreverá a prescindir de sus servicios como Consejero, y lo retendrá a su lado a pesar de las intrigas del de Tassis. Para ello cuenta con poderosos aliados: Don Gaspar Bonifaz, Caballero de la Orden de Calatrava (oficiosamente, espía Mayor del Reino) y Don Luis de Vergel y Sotomayor, Alguacil Mayor de la Villa. Ambos odian a Tassis, pero por motivos bien diferentes: el primero por envidia, porque ve que el joven conde prospera en favor real e influencia, amenazando con llegar a unos niveles que él nunca soñó jamás. El segundo por venganza, ya que el de Villamediana, buen poeta y mejor satírico, ha manchado para siempre su honor esparciendo por toda la Villa el siguiente libelo:

¡Qué galán que entró Vergel
con cintillo de diamantes!
Diamantes que fueron antes
de amantes de su mujer.

(Cosa por otra parte rigurosamente cierta: La señora del de Vergel es una adúltera entusiástica y vocacional, que cuenta entre sus amantes con elementos lo bastante destacados de la corte como para que su marido deba hacer ojos ciegos y oídos sordos, para burla y escarnio de propios y extraños).

Sea como fuere, con tan buenos aliados (el poder público y el poder en la sombra), el conde de Olivares puede empezar a mover los hilos de su venganza. Su plan es muy sencillo. Usará sus contactos entre los cuevachuelistas de Palacio para conseguir los mensajes sobre los objetivos y misiones de los correos. Esa información será entregada a don Gaspar de Bonifaz, el cual mandará a algunos de sus hombres (reforzados con gente mercenaria, si es preciso) para interceptar a los correos y hacerles fracasar en sus misiones. Los Alguaciles de la Villa mantendrán una actitud pasiva ante los hechos. El colapso del servicio de Correos Reales supondrá la parálisis de todo el aparato burocrático de la Corte... y perder momentáneamente sus ojos y sus oídos en el Imperio, por lo que Su Majestad, debidamente aconsejada, puede incluso que se decida a solicitar la dimisión (o destituir directamente) al Correo Mayor...

Introducción para los Pj.

(Cantando las Cuarenta)

Si no hubiera sido por su mala suerte, el Sargento no hubiera tenido suerte en absoluto, piensan los Pj dejando caer un puñado de tierra sobre la caja. ¡Qué triste que un veterano de los Tercios, con cien batallas a sus espaldas, haya tenido que morir de esta forma! Asesinado por unos ladronzuelos, por unas míseras monedas, en un asqueroso y oscuro callejón de los barrios de Germanías.

La tarde anterior, cuando alguno de los Pj estaba pasando el rato en el Mentidero de San Felipe, escuchó el rumor de la misteriosa serie de accidentes, descalabros e incluso asesinatos que de un tiempo a esta parte se están dando en la Villa... ¡Y en la mayoría de los casos, las víctimas son ex-soldados, veteranos de cierto renombre, cómo la última víctima, un viejo sargento de los tercios de Flandes, un tal Iñigo Arragastegui... Arragastegui... El Sargento...

Los Pj, (o al menos varios de ellos) han sido en el pasado compañeros de armas del difunto, y aunque últimamente habían perdido el contacto con el viejo soldado, han querido acudir al cementerio donde le van a dar entierro de pobre. Siempre hace frío en los cementerios. Aparte de dos vecinos y del grupo, nadie más ha acompañado al viejo compañero de los Pj. Una breve oración, un poco de tierra. Llueve. Mierda.

1. Algunas (que no todas) de las respuestas

(Conjura y Cantando las Cuarenta)

(Sólo para el DJ): No, no es cierto que cuatro ladronzuelos jugaran la última partida con el viejo sargento. Puede que su nariz fuera quizás demasiado roja (debido a los tintos de Toledo a los que era tan aficionado), y puede que su cotona estuviera (aparte de un poco sucia) demasiado rellena a la altura de la barriga. Pero un ladronzuelo callejero no elige a un ex-soldado, posiblemente armado, ciertamente aguerrido y a buen seguro de bolsa escasa... en especial si puede conseguir una víctima mejor.

Sí, el buen sargento ha sido asesinado... Porque sabía demasiado: En la casa de juegos Flux no es oro todo lo que reluce... también brilla el acero. De cara a los clientes, se trafica con ocio, pero en la trastienda se vende muerte. Una secta demoníaca, llamada *La Cofradía Infernal*, que adora entre otros a los Demonios Frimost y Guland, necesita sangre viva para adular a sus Amos, y el dueño de la casa de juegos es un buen comerciante: Detecta demanda y cubre la oferta. La epidemia de desapariciones de niños que azota la Villa, que en ocasiones no respeta ni al barrio Libre, quizá tenga algo que ver con esto.

Respecto a las otras muertes y descalabros de veteranos soldados... en su mayoría se tratan de Correos secretos, y de hombres que trabajaban para Juan de Tassis (que gusta de reclutar a los suyos entre los más valientes soldados). La Conjura del de Olivares empieza a dar sus frutos.

2. Don Cojuelo, Don Cleofás... y alguien más.

(Cantando las Cuarenta)

Los otros dos asistentes al entierro parecen sentir realmente la muerte del viejo. Nada de extra-



ñar, también los Pj le tenían aprecio. Se presentan como Don Cleofás y Cojuelo. Si los Pj actúan (por una vez) con normalidad, con el respecto y el tacto que se merece un amigo de cuerpo presente, lograrán su hospitalidad, su colaboración y quizá hasta su amistad. Por lo demás, son dos tipos absolutamente normales. Don Cleofás es un escribiente grueso y tranquilo, que suda constantemente incluso en el frío invierno de Madrid. Como cuevachuelista (funcionario de la administración imperial), vive en la casa de Cojuelo, que por Regalía de Aposento ha de cederle habitación sin cobrarle nada. Todo hay que decirlo, Cleofás es un tipo tímido, de esos a los que no les gusta ni destacar ni molestar, por lo que adopta siempre un aire humilde y amable, a veces casi obsequioso. Cojuelo es harina de otro costal. *–¿Que por qué me llaman Cojuelo? Prefiero no hablar de eso, ¿sabes?* Lo cierto es que le faltan los tendones de la pierna derecha, probablemente desjarretados de una mala cuchillada. A pesar de eso, no es tipo que dé pie a que le busquen las cosquillas. Más ancho que alto, parece muy capaz de cuidar de sí mismo. Es el dueño de la casa donde vivían el Sargento y Don Cleofás, pues redondea sus rentas con el alquiler de varias habitaciones de su caserón a forasteros de paso. Lo de la Regalía le fastidia bastante (como a todo Madrid)... pero lo cierto es que le ha cogido cierto cariño a Cleofás. Y cómo dice resignadamente, *mejor buena persona educada conocida que impresentable por conocer, ¿no?*
Por su parte, el Sargento y Cojuelo, fundidos del mismo molde, se entendían perfectamente. Y Cleofás era como el hermano pequeño de la pareja, siempre educado y siempre amable. Tanto casero como inquilino sienten realmente la muerte de su compañero de alojamiento, y si llegan a sospechar que el Sargento pudo ser asesinado ayudarán a los Pj en la medida de sus posibilidades... eso sí, sin llegar a poner su vida verdaderamente en peligro, (que no están los tiempos para jugarse el pellejo por cosas tontas).
Se despide el duelo. La vida sigue. Si alguno de los Pj pasa una tirada de Otear levantará la vista del suelo, para ver una Tapada que se aleja, entre los cipreses del cementerio. Quiere andar con paso recogido, pero no hace falta mucho mundo para reconocer el bamboleo de las andorras. Caso de pasar la tirada de Otear por la mitad o menos, el Pj hasta podrá vislumbrar un mechón de pelo rubio que escapa de su tocado negro. Quizá los del grupo piensen que incluso ellas vienen a llorar a sus muertos...
Pero si a alguno se le ocurre comentar lo de la mujer a Don Cleofás o Don Cojuelo, éste último les dirá que debe tratarse de la Tomasa, una antigua dama de medio manto, ya lejos de sus mejores años, que se gana la vida animando a jugar a los blancos que tienen la mala idea de entrar en el Madracho Flux. Garito que, mira que casualidad, también visitaba el bueno del Sargento. *Que el mundo es un pañuelo, Don Cleofás. Ya lo puede usted decir, Don Cojuelo. Ya lo puede usted decir.*

3. Aquellos que se meten dónde no son llamados...
(La Conjura)

Si el grupo decide investigar sobre los otros "accidentes", agresiones y asesinatos, deberá recorrer mentideros (el de las Losas de Palacio y el de San Felipe son los más adecuados), cuarteles y bodegas frecuentadas por la soldadesca, con la sonrisa en los labios, la oreja atenta y la bolsa bien dispuesta. En otras palabras, efectuando tiradas de Elocuencia, Escuchar o incluso Soborno. Así podrán averiguar que han sido cuatro hasta ahora, los veteranos descalabrados en menos de una semana:

* Ricardo Guerrero y del Oso, apaleado en la calle, se dice que por los criados de un caballero cuya dama el ex-soldado rondaba.
* Benito Bastos de Viveiro, desaparecido hace unos días tras haber sido visto tomando unas copas en la taberna de Lepre. Hay quien dice que el cadáver que ha aparecido flotando en el Manzanares, con la cara desfigurada a golpes, es el suyo...
* José Montaña García, gravemente herido en un duelo por un desconocido que lo provocó sin razón.
* Iñigo Arragastegui (el sargento), asesinado por unos ladrones que le robaron la bolsa...

Los Pj pueden averiguar algo más: Tanto Benito Bastos como José Montaña eran Correos Reales... y se rumorea que los otros dos también estaban relacionados, más o menos, con el cuerpo dirigido por el Conde de Villamediana... (Nota al DJ: Falso. Ricardo Guerrero ha sido apaleado, efectivamente, por los criados de Diego Alonso de Galeote, ya que estaba importunando en demasía a su amada Ingrid von Gamper, una suiza de bastante buen ver... Respecto al sargento, tampoco tiene nada que ver con la conjura del de Olivares, como pronto se verá.
Ricardo Guerrero se encuentra guardando cama y lamentando su mala fortuna en su casa del barrio de la Malicia, atendido por su fiel criado Fermín. Baldado de cuerpo y de orgullo, no está precisamente de humor para asistir a interrogatorios acerca de sus descalabros amorosos, así que es bastante posible que envíe a los Pj simplemente al cuerno. Respecto a José Montaña se encuentra en el cuartel de los Dragones de Pavía, del que es Alférez, rodeado de un regimiento (literal) de italianos desconfiados y con muy malas pulgas. (Y es que todo el mundo sabe que los de Pavía se consideran mutuamente una gran familia...). Por último, los alguaciles no darán ninguna información acerca de Benito Bastos, y el cadáver encontrado en el Manzanares ha sido enterrado en fosa de pobre en el cementerio de los excomulgados (si los Pj se empeñan en desenterrarlo una tirada de Medicina o de Primeros Auxilios puede determinar que fue estrangulado con un cordón bastante fino, suponiendo que la Ronda les dé tiempo de realizar tanta pesquisa).
Investigar tanto a José Montaña como a Benito Bastos hará que dos personajes se interesen por los Pj: Uno es un mercenario y asesino a sueldo, y se llama Pablo Arias Dávila. El otro es un capitán de los Correos, y se llama Don Diego Guzmán Reales de Ulloa...

4. Los últimos días de un soldado viejo
(Cantando las Cuarenta)

Si los Pj se han comportado con la corrección que las circunstancias exigen, Cleofás y Cojuelo no tendrán inconveniente en hablarles sobre los últimos meses del sargento. Gracias a unos ahorrillos conseguidos en sus tiempos del Tercio, alguna chapucilla espantando galanes por cuenta de maridos poco aguerridos y unas costumbres sencillas, se las arreglaba bastante bien. Sus únicos vicios conocidos eran dos, a saber: El vino (en particular, los tintos de Toledo), y las cartas (concretamente, el Siete y llevar, antepasado directo de nuestro "siete y medio" actual).
Lo que don Cleofás y don Cojuelo ignoran es que el Sargento tenía un tercer vicio: las mujeres (en particular, la Tomasa... ¡que el mundo, pues eso, es un pañuelo!).
El buen soldado satisfacía sus vicios básicamente en la muy conocida casa de juegos Flux. Aparte de en esta institución (de rancio abolengo en el barrio de Germanía), en su sencilla morada del barrio del Aposento, y en el camino que las unía (recto de ida y serpenteante de vuelta), era inútil buscarlo en otros lugares de la ciudad. ¡Que ya había viajado bastante de joven, como él decía!
La habitación del sargento (caso que los Pj quieran verla) es austera, limpia y ordenada... como

corresponde al alojamiento de un hombre de armas con más honor que monedas en la bolsa. Una silla, un camastro, un arcón... es poco lo que necesita un soldado para vivir. Un registro (tirada de Buscar o de Otear/2) descubrirá, en el fondo del arcón, un cartucho de cobre, que contiene la hoja de servicios del sargento, y un legajo escrito de su puño y letra. Es una lista de nombres... Ni Don Cojuelo ni Don Cleofás podrán reconocer a ninguno de ellos, pero se ofrecerán a preguntar por el barrio, si los Pj lo desean.

La única arma presente en la habitación es una vieja carabina de caza, colgada de la pared. Quizá ello haga pensar a alguno de los Pj, y pregunte dónde están las otras armas del viejo soldado. En efecto, Cojuelo confirmará que el Sargento poseía dos pistolas de rueda, una Mata Amigos y una Daga de Guardamano... Llevaba encima todo ese "arsenal" el día que lo eliminaron. (Ante lo cual, quizá a los Pj empiece a subírsele la mosca tras la oreja... ¿Para qué ir completamente armado a tomar unos vinos?)

Si los Pj se interesan por cómo y donde se encontró el cadáver, don Cleofás les dirá tímidamente que él fue el que se tropezó con él. El cuevachuelista volvía tarde a casa, retenido en las Dependencias de la Administración por unos despachos urgentes. Era poco después del atardecer, demasiado tarde para que las buenas gentes anden por la calle, pero demasiado pronto para que las gentes de mal vivir salgan de sus madrigueras. Por ello la calle estaba desierta... a excepción del cuerpo inerte del pobre Sargento: "Iba de vuelta a casa, señores, y encontré al pobre hombre tirado en el suelo, en un charco de sangre. Aún respiraba, pero había perdido el habla. ¡Qué horror!"

El tímido escribiente seguirá divagando sobre el horror de la sangre, etc, etc. (No parece demasiado acostumbrado a estos negocios). Si se le insiste y se le anima a continuar (quizá tirada de Elocuencia), revelará un dato más: "No sé si es muy importante, y no quisiera levantar falso testimonio ante vuesas mercedes. Pero justo en la calle de antes crucé con cuatro hombres. No me pude fijar en más, que iban embozados. Sólo en la empuñadura de la espada de uno de ellos, que rozaba con la mano. Y que llevaba grabado un sol, o un círculo de oro."

Don Cleofás corrió a buscar la ayuda de un médico, vecino del barrio. Si los Pj lo desean, pueden también hablar con él: El Licenciado don Leandro Vidrieras es un fornido y grave anciano de barba blanca, corta y bien cuidada. No tendrá ningún problema en contestar a las preguntas del grupo, en especial si van acompañados de Don Cojuelo o Don Cleofás: A pesar de que vivía muy cerca de dónde se encontró el cuerpo, el sargento estaba lejos de toda ayuda humana cuando llegó. Por cierto, desde la casa del físico no se oyeron ni los gritos ni el ruido de armas propios de una pelea callejera.

Una tirada de Psicología revelará que el galeno duda, no sabe si decir algo. Si los Pj consiguen convencerle de su buena fe (interpretación, tirada de Elocuencia) o le comentan sus sospechas acerca de la extraña muerte de su amigo, le animarán a que les haga partícipes de sus propias conclusiones: ...Y perdonarán vuesas mercedes que me confiese ante ustedes, que un peso en el alma y las canas son juntos malos compañeros de viaje. Algo, algo me ronda en las mientes. He sido médico en esta Villa y Corte durante cuarenta años, y he visto, ¡Señor, he visto! Pero en este crimen había algo con lo que no había topado hasta ahora. Las heridas. En el combate por una bolsa hay muchas heridas leves, pocas graves y solo una mortal. Y el amigo de vuesas mercedes, Dios me perdone, tenía sólo



PABLO ARIAS DÁVILA

FUE	12
AGI	15
HAB	20
RES	16
PER	17
COM	5
CUL	10
Alt:	1'65 m.
Peso:	50 kg.
RR:	70%.
IRR:	30%.
Apariencia:	14 (Normal).
Armas:	Ropera 85% (1D8+1D6+1) Daga de Guardamano 75% (1D6+1D6+2) Pistola 65% (1D8+1D6+1).
Armadura:	Ropas de Cuero (Prot. 3).

Competencias: Discreción 95%, Esquivar 60%, Torturar 75%.

VALENTONES A SUELDO

FUE	14
AGI	12
HAB	12
RES	15
PER	10
COM	5
CUL	5
Alt:	1'75 m.
Peso:	80 kg.
RR:	50%.
IRR:	50%.
Apariencia:	11 (Mediocre).
Armas:	Ropera 60% (1D8+1) Pelea 35% (1D3) Trabuco 45% (2D4+2).
Armadura:	Ropa acolchada (Prot. 2).

Competencias: Discreción 45%, Esconderse 55%, Tortura 50%.

CORREOS DEL REY

FUE	15
AGI	20
HAB	20
RES	18
PER	20
COM	10
CUL	15
Alt:	1'78 m.
Peso:	70 kg.
RR:	80%.
IRR:	20%.
Apariencia:	17 (Normal).
Armas:	Ropera Mata amigos 90% (1D8+1D6+1) Pistola de silla 75% (1D10+1D6) Pelea 75% (1D4+1D3).
Armadura:	Ropas de Cuero (Prot. 3).

Competencias: Cabalgar 80%, Otear 65%, Etiqueta 50%, Esconderse 75%, Psicología 75%.

Nota: Don Diego Guzmán, Don Andrés de Villaplana y Don José Manuel Ybarra... La élite del cuerpo de Correos. El DJ deberá usarlos con prudencia, y evitar caer en la tentación de usar a este "supertrío" para solucionarles todos los problemas a los Pj. Al fin y al cabo, estos chicos van a la suya.

una herida. Por la espalda. Una cuchillada trapera... y mortal.
Esto debería bastar para despertar razonables sospechas en cualquier despierto Pj que tenga razonable conocimiento de los bajos fondos: Ningún ladrón de bolsas actúa así. Solo matan cuando es absolutamente necesario. Los que liquidaron al sargento no eran salteadores. Eran asesinos.
Si los Pj preguntan en el cuartel de los Alguaciles se encontrarán con escasa colaboración (ninguna, de hecho, si han estado haciendo preguntas sobre correos muertos, desaparecidos o descalabrados): El informe de la Ronda es el de crimen producido por robo... ¡Y se acabó!

5. El Cebo
(La Conjura)

Al poco, dos nuevos rumores recorren mentideros, bodegas y berreaderos de la Villa: Dos jóvenes Correos, que tenían que partir rumbo a Cádiz con despachos urgentes relativos al traslado de los cargamentos de la Flota de la Plata, que está a punto de llegar... han sido encontrados en las afueras de Toledo, degollados y sin los citados despachos. Ante ello, parece ser que un grupo secreto de Correos está investigando los atentados que están sufriendo los suyos... ¡y la descripción de este grupo coincide con la de los Pj que más se destacaron preguntando por ahí!
Paralelamente, aquellos Pj que saquen un crítico en Otear podrán darse cuenta que son seguidos. Por profesionales muy, pero que muy discretos. Se tratan de los mejores hombres del de Villamediana: Don Andrés de Villaplana, Don José Manuel Ybarra y el ya citado Don Diego Guzmán. Todo ello no es más que una vuelta de tuerca más al juego de intrigas palaciegas en el que los Pj se han metido sin estar invitados: Ha sido el propio Diego Guzmán el que ha hecho correr este nuevo rumor, para que los enemigos de los Correos se fijen en los Pj y los tomen como blanco de futuros ataques. Así logrará dos cosas: primero distraer su atención de objetivos más importantes... y segundo quizá tenderles una celada, coger prisioneros y puede que averiguar su identidad.
El plan pronto empezará a dar sus frutos. Cuando alguno de los Pj se separe del grupo por cualquier motivo, será atacado por tres hombres. Dos son simples valentones, cortagargantas del montón. El tercero es un peligroso asesino a sueldo, llamado Pedro Arias Dávila, que puede darle al Pj un serio disgusto. Por suerte, los planes del mercenario son capturarle vivo, para poder interrogarlo a placer en algún lugar discreto. Eso, y la providencial llegada de tres misteriosos gentilhombres (los Correos) salvarán la vida del Pj. Pedro Arias desaparecerá de la manera más espectacular posible (saltando por los tejados, arrojándose al cauce del Manzanares, saltando a bordo de un carruaje que cruce la calle a todo galope)... para frustración de los salvadores del Pj, que también se esfumarán sin dar explicaciones. Caso de que alguno de los valentones sea capturado vivo... no sabe nada. Simplemente fue contratado por ese misterioso caballero para lo que tenía que ser "un trabajo fácil". ¿Dónde? En el Mesón de la Torrecilla Vieja... una mugriento taberna bastante frecuentada por "lo mejor" del hampa madrileña...

6. La Casa de Juegos "Flux"
(Cantando las Cuarenta)

Puede que, antes o después de entrar en la Casa de Juegos, los Pj decidan hacer algunas discretas averiguaciones en el barrio. Correcto. Si despliegan un mínimo de simpatía con las vecinas y unas pocas monedas con los mendigos, pueden enterarse de los siguientes chismorreos:

– La casa de juegos cierra oficialmente a eso de las once de la noche. Sin embargo, mantienen un fuego encendido toda la noche.
– ¡La Santa Compaña! ¡La Santa Compaña vaga por la corte, por nuestros pecados! ¡La Santa Compaña! ... Dice una viejecita gallega. (Se refiere a los miembros de la Cofradía Infernal que, embozados, se acercan a casa de juegos entre las sombras de ciertas noches.
– La Casa está embrujada. Se oyen gemidos, y lamentos lejanos en las noches oscuras. Cierto. Los gritos de las víctimas, aún ahogados por las espesas paredes.
– No sé por que la gente considera tan mala persona al caballero ese, de la espada con el oro marcado. Si, ese Luis Vélez, el responsable del garito. Pues yo alguna vez lo he visto con niños... ¿No dice nuestro Señor que esto acerca al reino de los cielos?

Si los Pj deciden visitar el madracho de juegos por la mañana... es que son unos tontos. El garito duerme a esas horas. Flux es un caserón destartalado, situado en el centro del barrio de Germanías, rodeado de laberínticas callejas. Aquí, la animación no comienza hasta bien entrada la tarde. Coches, pordioseros, soldados, escribientes... el todo Madrid, el pobre y el rico, el noble y el villano se igualan ante la mesa de

juego. Nadie va armado, ni los empleados del establecimiento. Las armas se guardan fuera de la sala, junto con la honradez y vergüenza.

Si alguien del grupo dedica un poco de tiempo a pasear por entre las mesas y jugar unas monedas tendrá derecho a una tirada de Otear con un bonus del 25%: Hay cinco personas en el local que han sido las primeras en entrar... y que ni juegan ni beben. Tres de ellos tienen su oficio escrito en la piel de la cara: chirlos, viejas cuchilladas, algún que otro sinuoso "Dios os guarde..." esos brutos no pueden ser otra cosa que los matones encargados de mantener el orden en el establecimiento.

Las otras dos personas son un poco más curiosas. Uno es un gentilhombre de unos cuarenta años, no tan voluminoso como sus compañeros pero de aspecto nervudo. Los Pj pueden deducir con facilidad que es el jefe del monipondio: Su nombre es Luis Vélez, y su actividad se limita (aparentemente) a cruzar un par de palabras (a veces, una simple mirada de advertencia) con los Negros de las mesas, dar alguna que otra orden o indicación a los gigantones... y, de vez en cuando, pasar por una pequeña puertecilla del fondo a otra sala, quizá su despacho o similar, donde permanece un rato, antes de volver a salir.

La quinta persona es una Enganchadora, Apuntadora y Contadora. Incluso en la sala medio oscura le es imposible hacerse pasar por una pollita, a pesar de las toneladas de afeites que la sepultan. Pero a base de simpatía y algún arrumaco de vez en cuando va haciendo soltar los cordones de las bolsas. No es otra que Doña Tomasa, la tapada que acudió desde segunda fila al entierro del camarada de los Pj. Ya no está para su oficio de cortesana, y sobrevive como puede, dando algo de animación a los clientes del garito. Si los Pj se fijaron en ella en el cementerio podrán reconocerla, en caso contrario deberán pasar una tirada de Memoria para ver algo familiar en su porte, pelo y andares...

Todos en el garito la conocen, y la mujer no tendrá inconveniente en atender a cualquiera de los Pj. Toda sonrisas, ya que al fin y al cabo es su trabajo. Pero si le preguntan por el Sargento, su cara se mudará. Una tirada de Psicología (o, simplemente, pensar un poco) hará ver a los Pj que no es normal que se preocupe tanto por un cliente muerto. Si la presionan, se cerrará en banda y procurará escabullirse. Si se ponen especialmente pesados... acudirán Vélez y sus chicos a poner paz... si es necesario sacando a patadas a esos pesados del local.

Claro que puede que los Pj se comporten como caballeros (para variar). Tomasa, en principio, desconfiará de ellos, pero si consiguen convencerla que solo desean saber quién mató a su amigo, (Elocuencia o una buena interpretación) no tendrá empacho en confesar que ella también lo apreciaba. Mirando nerviosamente a su alrededor, les dirá que ese no es buen sitio para hablar. Cuando cierre el local, ya de anochecida, ella irá a casa de don Cleofás. Allí podrán hablar con tranquilidad...

Si los Pj desean interrogar a alguno de los clientes habituales del garito, deberán pasar una tirada de Suerte fácil (+25%) por cada jugador al que deseen interrogar. Caso de que la fallen (o que se les ocurra interrogar a algún negro), su curiosidad malsana llegará a oídos de Vélez. Una tirada de Psicología hará que, al cruzar la mirada con él, el Pj se dé cuenta de ello.

Todo el mundo conocía al Sargento... pero nadie se había fijado en demasía en él hasta el momento de su muerte. Hombre discreto y tranquilo, no se metía con nadie, se deslizaba como una sombra de mesa en mesa, sin buscar mas aparente sociedad que la de los naipes y los dados. Eso sí, su última tarde fue espectacular. Justo antes de que abandonara el garito por última vez, el Sargento se plantó en medio de la



sala, completamente armado. Nadie supo de dónde había salido, pero estaba mortalmente pálido. Fue su voz, recitando un poema, lo que hizo que sus compañeros de juego dejaran de considerarlo invisible:

Tres dentro del fuego
que no da calor.
Seis son los aceros
que no provocan dolor.
Nueve por el vino
que no embriaga al corazón.
¡Señala, libro sin palabras
quién mata a tu señor!

TOMASA

FUE	7
AGI	12
HAB	12
RES	10
PER	17
COM	18
CUL	10
Alt:	1'70 m.
Peso:	70 kg.
RR:	70%.
IRR:	30%.
Apariencia:	16 (Normal).
Armas:	Estilete 25/90% (1D3/Mortal) Pelea 95% (1D3).
Armadura:	Carece.

Competencias: Cantar 20% (Desafina un poquito). Maquillaje (Disfrazarse) 90%, Psicología 50%, Seducción 70% (De jovencita, tenía 90, pero pasan los años).

Nota: La vieja cortesana no es lo que era... pero quien tuvo, retuvo, y suple lo que le ha quitado la edad con lo que le da la experiencia. Abrigaba la esperanza de casar (cazar) al buen sargento, el único hombre honrado de su entorno, y el astuto viejo se dejaba querer para sacarle información y favores.
En una lucha "limpia" Tomasa va de 25% con su estilete. Pero cuando realmente desea hacer daño a alguien, le abraza y lleva su mano a la ingle... para rebanar la arteria femoral de un solo golpe. Esta herida es mortal de necesidad en 10 turnos, a no ser que alguien saque un crítico en Medicina o Primeros Auxilios. Una tirada exitosa sólo atrasa en dos turnos el desangrado de la víctima.

BARATEROS

FUE	14
AGI	12
HAB	12
RES	14
PER	10
COM	7
CUL	8
Alt:	1'70 m.
Peso:	70 kg.
RR:	40%.
IRR:	60%.
Apariencia:	12 (Normalitos).
Armas:	Espada ropera 40% (1D8+1) Daga 40% (2D3).
Armadura:	Ropa gruesa (Prot. 1).

Competencias: Correr 60%, Esquivar 45%, Esconderse 60%, Pelea 30%.

Los jugadores sólo recordarán fragmentos del poema (que fue considerado la feliz ocurrencia de un borracho). Los Pj tendrán que interrogar a un mínimo de tres personas para conseguir una versión razonablemente completa... con el consiguiente peligro de que sean descubiertos. En tal caso, bueno, a Vélez no le gustan los tipos que meten las narices en sus negocios (¡o si no, que se lo digan al Sargento!) Hará correr la voz entre los barateros que infestan la sala que los Pj han jugado de estocada, y que llevan una pequeña fortuna en su bolsa. Además, les advertirá que son peligrosos... Quizás fuera mejor recoger sus bolsas del suelo, tras degollar sus cuellos...
Los Barateros no perderán el tiempo, y montarán una emboscada a los Pj a un par de calles de distancia de la casa de juego. Su táctica es tan sencilla como efectiva: La mitad aparecerán corriendo por delante, la mitad por detrás. Pero aunque doblan el número de Pj, no son demasiado bravos. Ante una resistencia decidida, cuando la mitad hayan muerto o se vean heridos, huirán despavoridos.

7. El Rey de Oros

(Cantando las Cuarenta)

Sólo para el DJ: La respuesta al acertijo es sencilla... para todo aquél que se moleste en pensar en ello y caiga en la cuenta que a la baraja de cartas se la llama popularmente Libro de las Cuarenta hojas: Tres de Bastos dentro del fuego..., Seis de espadas (los aceros...), Nueve de copas (por el vino) y Doce...de Oros. Rey de Oros. Es el apodo por el que se conoce en los ambientes de Germanía a Luis Vélez, al parecer debido a la habilidad con las cartas que demostró en sus años mozos. Está orgulloso de su mote, y por ello lleva en la cazoleta de su ropera (que los Pj no habrán podido ver porque no se llevaban armas dentro del garito) un ducado de oro, al que siempre da brillo... El "sol de oro" que viera el bueno de Don Cleofás.
El viejo Sargento había encontrado una nueva causa por la que luchar. Unas extrañas desapariciones de niños, demasiado numerosas para ser obra de la casualidad o del accidente. Pistas, rumores e indicios apuntaban hacia el garito de Flux. Una noche, el Sargento pudo deslizarse más allá de la sala. Llegó hasta la sala de los ritos demoníacos. Oyó los gemidos y lamentos de los niños que, encerrados en diminutas mazmorras, esperaban su sacrificio en el próximo Aquelarre. Y se estremeció, pues al fin había entendido. De repente, se sintió observado. Y girándose, vio como Luis Vélez y sus hombres se acercaban a él. Salió corriendo y alcanzó la puerta que daba al garito. Sabía que en público no se atreverían a hacerle nada. Pero también que no podía pedir ayuda a la chusma de jugadores, tanto blancos como negros, que le rodeaban. Y que en la calle podía encontrarse la muerte. Sin embargo, quiso delatar de algún modo a el que podía ser su asesino. No podía denunciarlo abiertamente. Los parroquianos hubieran callado como tumbas. Pero sí que podía soltar una chanza, lo bastante compleja para que no la entendieran, lo bastante pegadiza como para que la recordaran. Luego ganó la calle, intentando llegar hasta su casa, avisar a Cojuelo y Cleofás. Sus enemigos no le dejaron, evidentemente. Con todo, su último pensamiento fue de orgullo: ¡Cuatro contra un viejo! ¡Y ocultos entre las sombras, atacando por la espalda! Ellos tenían más miedo que él...

8. En la boca del lobo...

(La Conjura)

Puede que varios o todos los Pj quieran visitar el Mesón de la Torrecilla Vieja, en busca del misterioso espadachín que lanzó gente pagada contra uno de ellos. Si hacen algunas averiguaciones previas (o si conocen por background los "barrios calientes" de Madrid) sabrán que el Mesón es propiedad de un antiguo ladrón, Mateo de Pablos, que ya arregló cuentas con la ley. Con todo, su establecimiento suele ser el lugar de cita habitual de lo más florido del hampa madrileña. Un buen lugar para contratar asesinos, ladrones o simples valentones, para comprar o vender objetos robados o simplemente para llegar a acuerdos sobre negocios poco o nada lícitos. ¡Pocos son los Alguaciles de la Ronda con suficientes redaños para asomar la nariz por ahí!
Cualquier Pj que entre en el local y no sea Bandolero, Soldado, Mercenario o Ladrón, y no pase una tirada de Disfrazarse provocará que se haga de inmediato el silencio, despertando el recelo de los siempre desconfiados hampones. Las chanzas y provocaciones de los matones presentes no tardarán mucho en llegar, y los Pj deberán demostrar que son tipos duros si no quieren ser apaleados, robados (y quizá algo peor) por los gentiles parroquianos del Mesón. Una vez más, los Pj deberán hacer gala de sus



habilidades para hacer hablar a las gentes, desde soltar la lengua a los ociosos (Elocuencia) hasta pagar unas monedas por la información (Soborno), enredar a alguna de las Tusonas que por ahí se pasean (Seducción) o, incluso, arrastrar a alguno afuera del local, para "dialogar" con tranquilidad (Tortura). Podrán averiguar así que el individuo por el que preguntan podría ser Pedro Arias Dávila, un asesino y mercenario sin escrúpulos, que últimamente está contratando bastantes valentones. Parece ser que está bien respaldado, pues aseguran que en estos "trabajos" no hay el menor problema en lo que respecta a la autoridad...

Desgraciadamente, los Pj no podrán descubrir su paradero, por mucho que lo busquen. Eso sí, si no son discretos es bastante posible que el tal Arias Dávila se entere que un grupo de tipos duros ha estado preguntando por él...

9. Precipitando los acontecimientos.
(Cantando las Cuarenta y la Conjura)

Los Pj tienen una cita con Tomasa en casa de don Cleofás... pero la vieja cortesana no aparece. Los Pj no tienen por qué saber que ha sido retenida por los hombres de Vélez, que se han dado cuenta de que hablaba demasiado con los Pj. Por otra parte, Cleofás y Cojuelo quizá sepan qué es lo que les tenía que decir la vieja andorra: la lista de nombres que encontraron en la habitación del sargento corresponde a ¡niños! Niños perdidos durante los últimos diez meses en la Villa. Si la investigación de los Pj ha ido por los cauces correctos y suman dos y dos, relacionarán los rumores acerca de la casa Flux con esta información... y se darán cuenta de qué investigaba el sargento, y por qué lo mataron. Lo que el grupo no puede saber todavía es por qué quiere Vélez a los críos... pero quizá puedan averiguarlo haciendo una segunda visita, ya de anochecida, a la casa de juegos. Además, habrá que averiguar qué le ha pasado a Tomasa. Claro que, a lo mejor el Diablo tiene otros planes. Porque justo en el momento en el que los Pj se dispongan a salir, la puerta de la casa será aporreada por un puño de hierro, mientras alguien grita: ¡Abrid en nombre del Rey! Cuando los Pj abran la puerta se encontrarán con media docena de Corchetes y un Alguacil de la Ronda, que ordenarán al grupo que se rinda sin ofrecer resistencia, y que los acompañe hasta la Casa y Cárcel, ya que pesa una acusación sobre ellos. Si los Pj preguntan que qué tipo de acusación, se les contestará que ya se lo dirá el juez. La Ronda es auténtica: se trata de otra maniobra de Pedro Arias, que ha averiguado el domicilio de los Pj y, gracias a la complicidad del Alguacil Mayor Luis de Vergel, ha conseguido la colaboración de las Justicias. Su plan es sencillo: a medio camino de la Cárcel él y sus hombres interceptarán al grupo, Dávila mostrará un papel firmado por el Alguacil Mayor según el cual tiene derecho a hacerse cargo de los prisioneros y se llevará al grupo a un lugar discreto, donde torturarlos y asesinarlos con tranquilidad. Evidentemente, las cosas no tienen por qué salirle bien: En primer lugar, todo Pj de origen hidalgo o superior tiene derecho a llevar su arma, esté detenido o no... Tampoco es tan fácil que los Pj se avengan a acompañar a la Ronda por las buenas, en especial si han averiguado que Dávila y los suyos no tienen problemas con la Ronda... Acompañar a la Ronda (aunque sea armados, hasta que se resuelva el asunto) y ante la llegada de Dávila y los suyos y/o convencer a los Corchetes y su Alguacil (tirada de Elocuencia, Mando o una buena interpretación) de lo irregular del asunto puede ser una buena manera de conseguir aliados suplementarios. Por último, no hay que olvidar a Diego Guzmán y sus dos compañeros, que atacarán a Dávila y sus sicarios, rescatando a los Pj. Esta vez, Pedro Arias Dávila será capturado con vida, delatando el nombre de quien le paga: Don Gaspar de Bonifaz, que a su vez cuenta con la complicidad y apoyo de Luis de Vergel... Diego Guzmán pedirá excusas a los Pj, pero se negará a darles explicaciones: Les prometerá por su honor, eso sí, que se lo contará todo cuando ate un par de cabos que están sueltos. También les dirá que han hecho un gran servicio a la Corona, por el que serán recompensados...

10. ¡Salvad a los niños!
(Cantando las Cuarenta)

Cercana la medianoche, grupos de sombras se mueven en la oscuridad de las calles, rumbo al ahora silencioso caserón de la casa Flux: Son la Cofradía Infernal, que van a celebrar su fiesta. En el sótano, Juan y Pedro han terminado de atar a un poste a media docena de llorosos críos, mientras Vélez y Alonso se disponen a recibir a los invitados en la sala Principal.

Si los Pj se han emboscado en las cercanías de Flux, verán como grupos de dos a tres personas se acercan a la puerta, llaman cuidadosamente y esperan unos segundos. Entonces, se abre un pequeño ventanuco y se produce un intercambio de palabras. Después, se abre la puerta y, como verdaderas Sombras (es decir, criaturas infernales), los embozados son tragados por el caserón. Hace falta situarse MUY cerca de la puerta (Esconderse o Discreción) para poder escuchar la contraseña: Thamur. Si alguno de los Pj pasa una tirada de Conocimiento mágico o de Leyendas reconocerá dicha palabra cómo uno de los nombres de Frimost, el demonio de la Destrucción. Sabrá entonces qué tipo de fiesta se prepara en las entrañas del caserón... y para qué quiere Vélez a los niños. ¡Pues en los Aquelarres a Frimost han de ser quemadas vivas seis víctimas!

Los Pj han de hacer algo... y hacerlo rápido, si quieren impedir el asesinato de los niños y quizá la aparición de un Demonio Mayor en plena Villa y Corte: Quizá emboscar a un par de los embozados y "pedirles las capas amablemente" para entrar en el caserón... o quizá llamar a la Ronda. Pero los Alguaciles no acudirán. No es

LUIS VÉLEZ, EL REY DE OROS

FUE	15
AGI	13
HAB	15
RES	12
PER	14
COM	16
CUL	12
Altura:	1'75 m.
Peso:	70 kg.
RR:	25%.
IRR:	75%.
Apariencia:	15 (Normal).
Armas:	Ropera 80% (1D8+1D4+1) Daga de guardamano 40% (2D4+2) Pistola de silla 40% (1D10+1D4).
Armadura:	Ropa de cuero (Prot. 3).

Competencias: Elocuencia 60%, Disfrazarse 40%, Falsificar 90%, Juego (cartas y dados) 95%, Con. Mágico 10%, Mando 45%, Psicología 60%.

PEDRO, JUAN Y ALONSO, LOS NEGROS

FUE	20
AGI	10
HAB	12
RES	20
PER	8
COM	5
CUL	5
Alt.:	1'80 m.
Peso:	90 kg.
RR:	10%.
IRR:	90%.
Apariencia:	7 (Feos).
Armas:	Garrote 90% (2D6) Cuchillo 60% (1D6).
Armadura:	Ropa gruesa (Prot. 1).

Competencias: Juego 90%, Pelea 70%, Robar 20% (es que se les ve), Tortura 50%.

Nota: Si el DJ considera que son demasiado débiles para enfrentarse al grupo, puede reforzarlos con un par de barateros.



COFRADÍA INFERNAL

FUE	6
AGI	15
HAB	10
RES	10
PER	13
COM	7
CUL	12
Alt:	1'60 m.
Peso:	75 kg.
RR:	05%.
IRR:	95%.
Apariencia:	14 (Normales).
Armas:	Espadín con diamantes engarzados y similar: 25% (1D6-1).
Armadura:	Ropa acolchada de seda y terciopelo (Prot. 2).

Competencias: Conocimiento Mágico 40%, Elocuencia 80%, Etiqueta 90%, Soborno 75%, Pelea 10%.

Nota: En el incendio sus competencias pasan a ser las siguientes:

Chillar 90%, Desesperarse y correr dándose de cabezazos 90%.

ilegal celebrar reuniones nocturnas en la Villa... y en cuanto a lo de las capas, bueno, pues hace bastante frío en Madrid. De hecho, la Ronda sabe que pasa algo. No son tontos. Pero saben también que bajo las capas se esconden algunos de los mas nobles apellidos de la Corte... y no quieren problemas. Sospechan que quieren "jugar" lejos de la plebe, con los alicientes de la nocturnidad y el disfraz, y como no hacen daño a nadie... (y, sobre todo, no quieren que se lo hagan a ellos), les dejan en paz. (Si a eso añadimos que quizá los Pj, a estas alturas, no sean personas gratas para la Ronda, quizá los Pj tendrían que desechar esta opción).

Pero como ya se ha dicho, los Pj tendrán que hacer algo, y pronto... ¡Porque Tomasa está en este momento prendiendo fuego al edificio!

11. El Señor del Fuego

(Cantando las Cuarenta)

La vieja cortesana oculta siempre un fino estilete entre sus ropas. Con él ha conseguido cortar las ligaduras con las que la han atado los sicarios de Vélez. No obstante, sabe que no logrará alcanzar la salida, y que aunque lo hiciera el dueño del Madracho no la dejaría seguir con vida mucho tiempo. Pero ahora sabe por qué murió el Sargento, y está dispuesta a dar a esos adoradores del Señor del Fuego un poco de su propia medicina. Oculta en un rincón, Tomasa espera a que a medianoche se inicie el Aquelarre para prender fuego a la casa. Espera que la confusión que se desatará le permita salvar a los seis niños, que lloran atados al poste. No le importa perder la vida.

Por desgracia, los adoradores, reunidos en el sótano, drogados por los bebedizos y extasiados por la ceremonia, no se empiezan a dar cuenta de que el humo es más espeso de lo que debiera hasta pasada media hora larga de la ceremonia. Para entonces ya es demasiado tarde: al poco se derrumba el techo de paja sobre el primer piso, y Flux se convierte en una trampa de fuego, cuya única salida posible es un corredor en llamas. En la confusión, Tomasa consigue llegar hasta los niños y soltarlos... pero la puerta está bloqueada por Vélez y sus muchachos.

Afuera, los vecinos comienzan a formar un cordón con cubos de agua para evitar que el fuego

se extienda entre las callejas, pero evidentemente nadie se atreve a entrar dentro.

Los Pj pueden estar fuera del edificio cuando estalle el incendio... o dentro, junto con una veintena de adoradores de Frimost enloquecidos por el fuego. Si (cómo es tradición) están en cualquier otra parte, más despistados que un hippie en la OTAN, don Cleofás acudirá, sudoroso, a darles novedades del incendio. Eso sí, cuando lleguen a la casa esta será ya una enorme pira ardiente, y harán falta muchos redaños para meterse dentro.

La casa es un infierno llameante. Unos tipos sudorosos, envueltos en capas, corren desesperados e histéricos, sin atreverse a salir. Los gritos parecen venir del sótano. La entrada a los sótanos está en la sala de juegos, tras la misteriosa puerta que el Rey de Oros cruzaba de vez en cuando. Es estrecha, y está semibloqueada por una viga ardiendo. (Agilidad x 3 para cruzarla sin quemarse).

En el sótano, unas celdas minúsculas, de madera, donde se encerraba a los niños, drogados y amordazados, en espera de los aquelarres. Al fondo, un altar impío, claramente demoníaco. Tras él, una mujer protege, estilete en mano, a un puñado de niños contra cuatro espadachines. Evidentemente se trata de Tomasa, el rey de oros y sus matones. Al llegar los Pj Vélez girará su cara, mirando de hito en hito a los Pj. No hacen falta tiradas de Psicología para darse cuenta de que nada le importa ya: Mejor una hoguera en su propia madriguera que no la de la Inquisición... en especial si puede llevarse a sus enemigos con él al Infierno. Así que cargará contra el grupo, ayudado por los suyos, que le seguirán ciegamente hasta el final. El calor sube, y la casa se está convirtiendo en un horno. El humo atenaza las gargantas, haciendo cada vez más difícil respirar. Los Pj no solamente tienen que ganar el combate... sino ganarlo rápido: Dentro de una decena de asaltos (2 minutos), el ambiente empezará a ser irrespirable, y tanto Pj como Pnj deberán empezar a tirar Resistencia x 3 por asalto, perdiendo 2 puntos si no pasan la tirada...

Desenlaces y Recompensas

(Cantando las Cuarenta y La Conjura)

Lo maten los Pj o no, Luis Vélez no saldrá de la casa en llamas. Quizá, si el grupo no tiene la seguridad de que haya muerto, sea divertido encontrárselo más adelante, un siniestro y misterioso espadachín embozado, con el rostro desfigurado por horribles quemaduras y una cuenta pendiente con los Pj...

Cumpliendo su palabra, a los pocos días Don Diego de Guzmán de los Reales de Ulloa se presentará ante los Pj, con un par de botellas de Valdeiglesias, una bolsa bien repleta (por las molestias) y algunas explicaciones: hablará de la Conjura de Gaspar de Bonifaz y Luis de Vergel, y de la posible complicidad del Conde de Olivares contra el de Villamediana... Por cierto, aún hay que enviar esos despachos a Cádiz. En ellos se avisa a las comitivas de transporte del tesoro de las Indias de variar la ruta habitual y de doblar la escolta, pues se teme que el convoy sea atacado por un audaz y peligroso bandido llamado Scarletti. Quizá a los Pj les gustaría hacerse cargo de esa misión... teniendo en cuenta que es posible que el de Olivares intente aún algún golpe de mano para desprestigiar a los Correos...

Sea como fuere, los Pj ganarán 45 P. Ap si resuelven sin excesiva ayuda el misterio policíaco de Cantando las Cuarenta, y 30 si sobreviven a las intrigas de El Complot. Como siempre, una buena interpretación o mejores ideas se premiarán con hasta 15 P. Ap. más. Y por hoy, ya está bien. Quizá otro día contemos la historia de Tomasa, Don Cleofás, dos de los niños y el tesoro de Cojuelo. Nos vemos.

... Si las cosas parecen demasiado sencillas, no lo son:

Esta aventura ha sido redactada de tal modo que las dos tramas de acción que hay en ella puedan ser jugadas de manera independiente, si el DJ no quiere complicarse la vida. Si por el contrario eres de esos que hacen de la máxima "más difícil todavía" su divisa de guerra, nada te impide mezclar aún más ambas historias. Algunas indicaciones:

* Don Cleofás: Desde su trabajo como cuevachuelista de la Corte puede oír rumores acerca de los ataques a los Correos, ayudar a descubrir parte de la conjura e incluso identificar al traidor que pasa información secreta a Olivares y los suyos.

* Cuando Pablo Arias Dávila empiece a interesarse por los Pj, puede que oiga hablar de su interés por la Casa Flux. Quizá le interese colaborar con Luis Vélez en la eliminación del grupo...

* Por otra parte, Diego Guzmán es un nombre de honor, y admitirá que se ha portado un tanto deshonestamente con los Pj, utilizándolos como cebos. Vamos "que les debe una" ¿Quizá los Correos ayudarán al grupo a la hora de entrar a saco en el Madracho de Juego?

más de veinticinco

TIENDAS



ESPECIALISTAS A TU SERVICIO

28028	**MADRID**	ALFIL JUEGOS	Fundadores, 18	Tel. 91.356 01 05
28006	**MADRID**	EXCALIBUR	Princ. de Vergara, 22	Tel. 91.562 60 73
28015	**MADRID**	GENERACIÓN X	Galileo, 14	Tel. 91.447 07 46
28001	**MADRID**	GENERACIÓN X	Gral. Pardiñas, 31	Tel. 91.435 23 12
28004	**MADRID**	METROPOLIS, S.L.	Luna, 24	Tel. 91.521 63 00
08029	**BARCELONA**	CENTRAL DE JOCS	Provença, 85	Tel. 93.439 58 53
08029	**BARCELONA**	CENTRAL DE JOCS	Numancia, 112	Tel. 93.322 25 70
08400	**GRANOLLERS**	FANTÀSTIC GRANOLLERS	Barcelona, 31	Tel. 93.879 61 80
08750	**MOLINS DE REI**	JOCS I FANTASIA	Jacint Verdaguer, 90	Tel. 93.680 11 13
08206	**SABADELL**	ALEPH	Abad Escarrer, 13	Tel. 93.717 81 09
08922	**SANTA COLOMA DE GRAMENET**	ROLEGAME	Sant Joaquim, 101	Tel. 93.466 11 32
08221	**TERRASSA**	CARRERAS JOCS	R. d'Egara, 140	Tel. 93.788 15 54
48990	**ALGORTA**	GUINEA HOBBIES	Avda. Basagoiti, 64	Tel. 94.460 16 43
03003	**ALICANTE**	ATENEO	Portugal, 36	Tel. 96.592 30 40
03004	**ALICANTE**	SOLDADO DE PLOMO	Maestro Barbieri, 8	Tel. 96.520 46 91
06001	**BADAJOZ**	ALQUIMIA	Av. Juan Carlos I, 13	Tel. 924.22 44 66

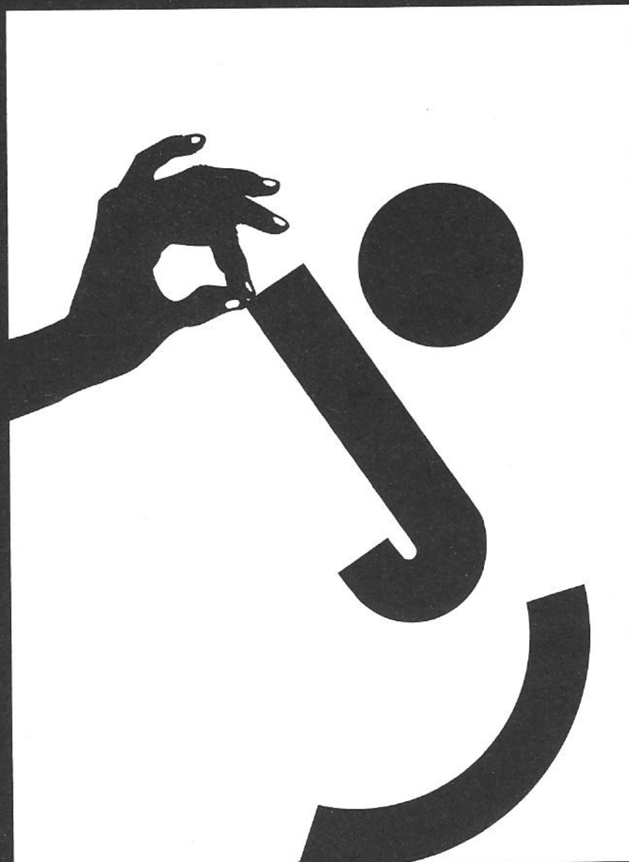
juegos y figuras   cartas coleccionables   simulación   rol

09004	**BURGOS**	HEDY	Gral. Sanjurjo, 38	Tel. 947.27 10 45
30201	**CARTAGENA**	STUKA	Ronda, 12	Tel. 968.50 70 72
13001	**CIUDAD REAL**	CAOS	Paloma, 3 - 1.º, Local 6	Tel. 926.22 59 71
17002	**GIRONA**	SANT JORDI	Lorenzana, 44	Tel. 972.21 43 15
17005	**GIRONA**	ZEPPELIN	Santa Eugènia, 1	Tel. 972.20 82 65
24006	**LEÓN**	ROL PLAY	Batalla de Clavijo, 39	Tel. 987.20 01 51
07002	**PALMA DE MALLORCA**	KENIA	Avda. Alejandro Rosselló, 9	Tel. 971.72 59 78
31007	**PAMPLONA**	CAPYCUA	San Juan Bosco, 7	Tel. 948. 26 53 70
41004	**SEVILLA**	DIBUJOS ANIMADOS	Cuesta Rosario, 16	Tel. 95.421 18 18
46004	**VALENCIA**	LUDÓMANOS	Castellón, 13	Tel. 96.341 52 64
50005	**ZARAGOZA**	LUDO Z	Av. Goya, 72 (Pje. Comercial)	Tel. 976 23 69 84

LATINOAMÉRICA

1066 **ARGENTINA BUENOS AIRES** FIGUEROA IMPORTACIONES
JOC INTERNACIONAL ARGENTINA Bolivar, 355, 1 C Tel. 54.01.331 32 22

76070 **QUERETARO-QRO-MÉXICO** JUEGOS & GAMES, S.A.
JOC INTERNACIONAL MÉXICO
Tomasa Estevez, #110 - Col. Burócrata Tel. 42.13 27 52 Fax 42.17 02 96





MEMORIAS DE ÁFRICA

LA LLAMADA DE CTHULHU

Aunque Vietnam se ha llevado la fama como conflicto bélico en el que la potencia ganadora a priori se las vio y se las deseó para encontrar una salida digna, la guerra de Marruecos no le anduvo a la zaga en cuanto a brutalidad y bajas. El ejército español se vio continuamente envuelto en trágicas retiradas en las que perdía muchas más tropas de las que había costado el conquistar ese mismo trozo. En estas circunstancias no es difícil que hubiera episodios de locura, quizás coincidentes con otros horrores que pudieran encontrarse en el Rif. Bienvenidos al corazón de las tinieblas.

POR MAR CALPENA

Este módulo está pensado para cualquier grupo de personajes de profesión militares que se encuentren efectuando el servicio militar en el Rif. Aunque el grueso del grupo no debería tener una graduación especialmente alta, tiene que haber un PJ que pertenezca a inteligencia militar. Es de prever que el número de bajas será bastante alto, por lo que es aconsejable que los investigadores sean expertos. El problema no es tanto que se van a encontrar con criaturas peligrosas (de hecho, los gules son de lo más inocuo que sale en el libro), sino el factor de inferioridad numérica en el que se van a encontrar nuestros héroes, tanto respecto a sus antagonistas, como delante de los posibles ataques moros que sufran camino a la kabila maldita.

...aquellos muertos que íbamos encontrando, después de días bajo el sol de África que vuelve la carne en vivero de gusanos en dos horas; aquellos cuerpos mutilados, momias cuyos vientres explotaron. Sin ojos o sin lengua, sin testículos, violados con estacas de alambrada, las manos atadas con sus propios intestinos, sin cabeza, sin brazos, sin piernas, serrados en dos. ¡Oh, aquellos muertos!

Arturo Barea, "La forja de un rebelde" (Vol 2 "La Ruta")

Introducción

Nuestros PJs llegan un buen día, procedentes de Ceuta, a su destino en un punto indeterminado de Marruecos. Estamos en el otoño de 1921, tras el desastre de Annual. Se les supone una mínima instrucción, un equipo del año de Maricastaña y muy, pero que muy pocas ganas de estar en África. La moral está por los suelos, el trato con los nativos se vuelve cada vez más hostil y en el ejército los nervios están crispados.
Cuando lleguen a su destino, el PJ que pertenezca a inteligencia militar será convocado a una reunión con dos capitanes y un comandante llamados respectivamente Serra, Córcoles y Castelo. En la oficina de Castelo hará un calor espantoso para la época del año. Tras ofrecer algún refrigerio a nuestro PJ (o PJs) se le informará de la misión por la que ha sido convocado.
Durante la retirada que en realidad supuso Annual, la gran cantidad de bajas en el ejército español fue debida sobre todo al hecho de que los españoles habían quedado rodeados por los moros de Abd-el-Krim. Muchas unidades no pudieron volver a sus lugares de origen y cayeron al recibir fuego cruzado desde varios puntos. Se tardó un tiempo en poder evacuar a los pocos supervivientes de la zona, por no mencionar la dificultad de retirar los cadáveres (esto lo puede saber cualquier PJ tirando INTx5). Al PJ se le harán diversas preguntas para establecer su grado de patriotismo (los ánimos están muy alterados y pronto va a haber muy malos rollos en el ejército español). Al PJ se le dirá que se ha hecho todo cuanto fue posible por retirar los cadáveres de la zona, pero que de algunas unidades nunca se volvió a saber nada, lo cual era relativamente normal al quedar los cuerpos destrozados y descompuestos en poco tiempo.
Una de las pérdidas más destacadas del cuartel fue la del capitán Cortina, uno de los mandos con un historial de los más brillantes del ejército español (veterano de Cuba y Filipinas, persona muy culta, líder nato, profundamente disciplinado y absolutamente capaz de sobrevivir en las condiciones más adversas...). Este capitán partió al mando de una compañía, aunque en el momento del desastre de Annual pudo haberse quedado en Ceuta viéndolas venir por la enfermedad que sufría en ese momento su esposa. Todo parecía indicar que cuando partió se habían producido en él cambios de carácter, aunque nadie conocía el motivo. Cortina se había vuelto violento y huraño, un auténtico suplicio para los soldados que guiaba, aunque por lo visto todavía conseguía mantener la disciplina muy bien entre ellos. El caso es que todo el mundo pensaba que había sido uno de los doce mil españoles muertos en el desastre, junto con toda la compañía que mandaba, pero recientemente una patrulla que hizo una pequeña incursión en una de las kabilas o pueblecitos moros del interior encontró objetos personales de Cortina y de los soldados que mandaba ardiendo en una pira. La kabila se encontraba unos diez kilómetros al sur de la posición donde teóricamente tendrían que haber muerto Cortina y sus soldados, una distancia excesiva para que esos objetos personales pudieran haber llegado todos juntos sólo por casualidad. Los nativos estaban destruyendo cosas revendibles como relojes, medallas de oro e incluso armas. Lo más extraño es que cuando la patrulla intentó hacerse con el control del pequeño pueblecito encontró que sus habitantes no oponían ninguna resistencia: habían muerto todos despedazados por algún animal desconocido.



Como siempre, se saqueó lo que se pudo y se volvió a la base. El asunto huele a chamusquina y sería bueno hacer alguna que otra batida por la zona para determinar si a Cortina y sus soldados el destino les pudo haber dado alguna salida. Lo más probable es que la compañía que guiaba Cortina cayera más tarde de lo que se supuso en un primer momento o fuera capturada por los irregulares de Abd el-Krim.

Por supuesto, toda esta información es secreta y el personaje no tiene permiso para divulgarla. El PJ recibirá el encargo de, si Cortina y los suyos siguen vivos, hacerlos volver lo más en secreto posible para que se enfrenten al consejo de guerra si han desertado o, si no quieren volver, eliminarlos para después traer sus cadáveres presentándolos como héroes. Si sólo se han perdido, bastará con hacerlos volver y darles una gran recepción como héroes a su llegada. La moral del ejército español está muy baja. La recuperación de un grupo perdido, en el que se hallase el admirado capitán Cortina, supondría una fuerte inyección de moral para las unidades en Africa. Conocer que Cortina ha desertado podría suponer un golpe del que el ejército podría no recuperarse. Las posesiones en Africa peligrarían aún más de lo que ya lo hacen.

Información para el Guardián

Lo que ocurrió con Cortina y los suyos fue lo siguiente: Cortina quería salvarle la vida a su mujer, enferma de cáncer. Él estuvo investigando los métodos curativos antiguos de los árabes, a los que admiraba sobremanera (no hay que olvidar que Cortina es un hombre de cierta cultura) y llegó a la conclusión que en un punto del Rif existía una etnia que había encontrado el método de vencer, al menos temporalmente, a la muerte. Lo que en realidad encontró fue una velada referencia sobre una colonia gul. Animado por la idea de poder salvar a su mujer, se hizo asignar el mando de la unidad que partía hacia la zona concreta citada en el libro. Durante la batalla, la sección de compañía que comandaban Cortina y un sargento quedó aislada en un blocao (o barracón) bajo el fuego enemigo. El blocao sobrevivió maravillosamente a la ofensiva mora, pero no así la débil cordura de sus ocupantes. La situación de encierro a la que estaban sometidos los soldados, junto con la paranoia que les imprimía la oscuridad de la situación, hizo que las cosas estallaran. El grupo encerrado en ese blocao (unos 21 soldados), absolutamente convencidos de lo que les decía Cortina (defensa del país, enemigo malvado) no sólo soportaron el ataque real a ese blocao, que acabó en victoria para los defensores, sino las alucinaciones colectivas de todo el grupo. Cortina está como una cabra, y los soldados que lo siguen aguantaron muchos días resistiendo a imaginarias ofensivas moras, incluso cuando la batalla ya se había alejado. En lugar de retirarse quedaron encerrados en un estado de paranoia lamentable. Empezaron a producirse víctimas por el hambre. Desgraciadamente, el blocao se alzaba sobre una pequeña elevación del terreno, junto a una kabila abandonada mucho tiempo atrás y más en concreto sobre el cementerio de la misma, que es ahora la colonia gul que muy bien encaminadamente buscaba Cortina. El Rif y el Atlas son zonas pródigas en misterios, y especialmente densas en gules. Se sabía con anterioridad que las compañías que ocupaban ese blocao solían tener un considerable número de desertores y muertos. Lo que ocurrió con el grupo de Cortina fue que los gules se encontraron con unos supervivientes natos, que se habían dedicado al canibalismo en cuanto se les acabaron las raciones y que además tenían un líder carismático Como conclusión de todo esto, Cortina y los



suyos fueron invitados a unirse a los gules y ahora van haciendo incursiones por los núcleos de población de la zona. Esta práctica ya la llevaban a cabo lo gules anteriormente, pero la guerra y el hecho de que eran muy pocos hacía muy fácil disimular las bajas que causaban. Lo que encontró la patrulla fueron los restos de un pueblo donde, hartos de la desaparición de niños y cadáveres a los que lo sometían los gules, se decidieron a ir e explorar a los restos del blocao, dónde encontraron los objetos de Cortina y los otros. La visita les fue devuelta por los gules, quiénes se montaron un banquete con los pobres habitantes del lugar. Esto ocurrió uno o dos días antes de que la patrulla española entrara en el pueblo. El problema es que Cortina hubiera deseado volver a casa, pero ya no puede porque su aspecto no es casi humano (si bien sí que se le podría reconocer) y no tiene medios para volver.

Investigando en Ceuta

El PJ de la Inteligencia militar puede solicitar en cualquier punto del módulo investigar en Ceuta en casa de Cortina, o el resto de PJs a su retorno del Rif. Su mujer murió a las pocas semanas de perderse el contacto con él. El apartamento donde vivían está cerrado, aunque con los pertinentes sobornos o amenazas se puede hacer que la reticente portera valenciana del edificio les deje pasar. La casa está tal y como la dejaron, y no se ha desmontado el mobiliario ni revendido porque el Capitán Cortina no ha sido declarado muerto oficialmente. El matrimonio no tenía hijos y la familia más cercana era el hermano de Cortina, que vive en Argentina. La casa, en consecuencia, está como la dejaron: un hogar de clase media, media-alta donde parecía evidente que los que lo habitaban fueron en una época bastante felices. Rebuscando en los papeles de Cortina e invirtiendo un par de horas se pueden encontrar los siguientes artículos:

– Un diario donde se explica veladamente que ha encontrado por fin una referencia al lugar que andaba buscando y que piensa partir a buscar la salvación de su esposa, aunque para ello tenga que condenarse o desertar.

– Un libraco escrito en árabe. Si se encuentra quien lo traduzca se verá que es una edición del siglo XIX de un tomo llamado "Supersticiones del los rifeños". En un tono bastante despectivo se cuentan las tradiciones arcanas de la zona. El libro no contiene ningún hechizo y da 1% a Mitos de Cthulhu. Una tirada de conocimientos permite darse cuenta de que es un libro prohibido, aunque sólo sea porque tiene dibujos de bichejos que supuestamente pululan por ahí, lo que va contra la ley coránica de no representar jamás a personas o animales. El libro les llevará unas doce horas de lectura a nuestros PJs, al cabo de las cuales deberán tirar INTx2, o bien Historia o Geografía para darse cuenta de que uno de los lugares citados concuerda con la zona en la que se supone que se vio últimamente a Cortina.

Encajando el grupo de PJs

No necesariamente todos los PJs tienen que pertenecer al servicio de Inteligencia. De hecho, sería mucho más interesante si sólo uno de ellos lo fuera. El resto pueden ser o bien soldados profesionales, veteranos del ejército, o bien mozos reclutados a toda prisa tras el desastre de Annual para rellenar las diezmadas filas del ejército. En este último caso pueden pertenecer a cualquier profesión, recibiendo un +10% a la competencia de Fusil a cuenta del escaso adiestramiento militar que han tenido tiempo de recibir. Todos se hallan integrados en una columna preparada para partir en misión de exploración. No estaría mal que fuera uno de los PJs el encargado de comandar el grupo, de unos 20 bisoños soldados más los PJs. Poco antes de partir, recibirán un mensaje del alto mando en que se les comunica que les acompañará un oficial (el PJ de Inteligencia militar), y que su ruta ha variado. En lo sucesivo deberán seguir las indicaciones del recién llegado, quien conoce su punto de destino (que, por supuesto, es secreto). Si juega algún PJ médico puede integrarse como el médico de la columna. En el caso de que alguno de tus jugadores quisiera jugar con un periodista, puedes hacerle entrar de forma espectacular. Justo cuando la columna está a punto de salir se presentará el periodista, con una autorización del gobernador de Ceuta para acompañar a la expedición. La autorización es tajante, y no puede ser revocada. Al parecer, el editor para el que trabaja el periodista tiene importantes influencias, y desea a toda costa un reportaje de primera mano de lo que está pasando en Africa. Si en el grupo hubiera algún clérigo o misionero, la misión original de la columna no sería explorar sino recuperar cadáveres de los caídos y darles cristiana sepultura.

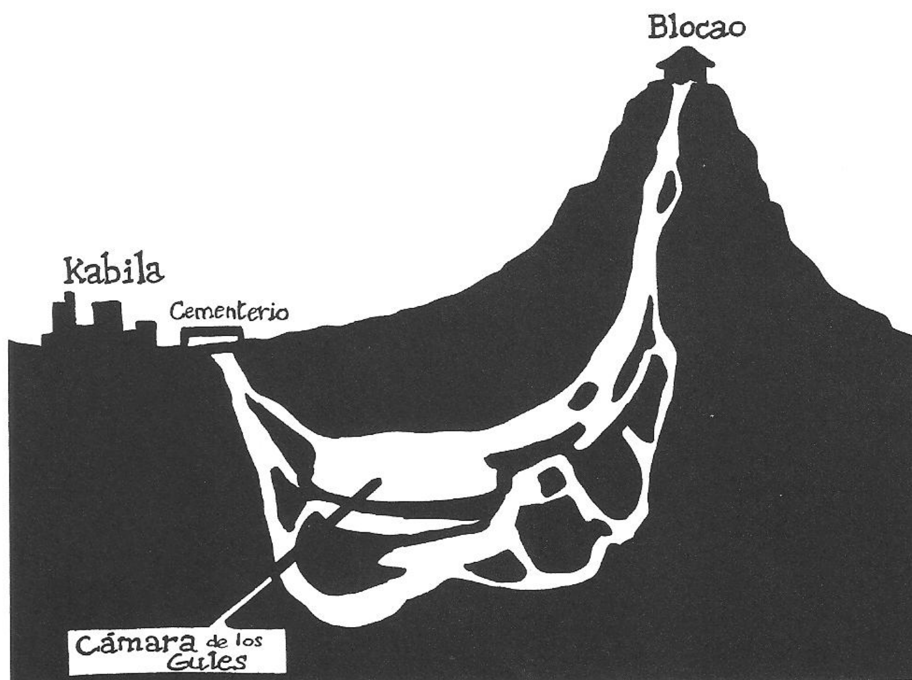
Y ahora...

...ahora lo que se impone es mandar al grupillo de PJs a vérselas con unos gules tarados y guiados por un fanático que los conmina a resistir hasta el fin. Si todavía no tienen bastante, puede haber un ataque real de moros para diezmar a la columna, con una alta mortalidad entre los PNJs (para equilibrar la balanza, si los PJs han salido en una unidad demasiado grande para los 15 gules que quedan). Determina esto sumando un 15% a la posibilidad de encuentro de una tropa de moros por cada día de camino que pasen hasta llegar a la kabila. Durante los cinco días que dura el camino hacia el blocao de marras, es posible que los PJs se crucen con los irregulares de Ratula. Cómo roleen la escena les va a proporcionar ayuda contra los gules o les va a diezmar. Ratula es el jefe de una pequeña tropa de mercenarios irregulares que se ha establecido en el Rif. Entre sus hombres se encuentran desertores de la legión francesa, veteranos de la primera guerra mundial sin otro oficio, renegados rifeños y algunos árabes aventureros.

RATULA, JEFE DE GRUPO IRREGULAR

FUE 15 CON 16 TAM 13 INT 18 POD 10 DES 16 APA 9 EDU 10 Bonus al daño: +1d4.
Tiene la profesión de "Guerrero tribal" que aparece en la quinta edición de las reglas. Sus especialidades son las armas.





El encuentro se producirá en un despeñadero y si el soldado que está al mando de la tropa de los PJs no tiene reparo en pagar un pequeño peaje, no sólo los mercenarios serán muy amables, sino que les ofrecerán compartir camino y escoltarlos hasta la zona. Caso contrario, es muy posible que lleguen a las armas, o como mínimo huyan si se produce el ataque de los rifeños o el de los gules. La tropilla de Ratula es neutral y funciona de una forma un tanto anárquica. Contra lo que les parecerá a los PJs, no son unos rufianes desalmados y traidores, sino que simplemente son unos inadaptados que buscan sobrevivir entre dos fuegos. Ratula puede ayudar a los PJs a hacer un pacto temporal con los súbditos de Abd-El-Krim que también están atacados por los gules. Por cierto, que la gente de Ratula son tremendamente supersticiosos y hablan de la zona donde está el blocao al que se dirigen los PJs como terreno mágico. Si han trabado una cierta amistad con el grupo de PJs, lo más lejos que los acompañarán será hasta la kabila donde la patrulla española encontró los objetos de Cortina y los suyos.

Llegada al blocao

Las incursiones por las kabilas cercanas se habrán vuelto cada vez más frecuentes. Según pasen por las kabilas más cercanas y si consiguen entablar algún tipo de contacto con los indígenas descubrirán que estos están aterrados. Eso sí, si los nativos describen sus visiones, lo mismo podría tratarse de una horda de monstruos que de una patrulla de incontrolados que roba niños. Pactar con los moros podría ser una solución para conjurar el peligro, pero una vez el módulo quede resuelto deberán poner los pies en polvorosa, que Abd el-Krim y los suyos no están para bromitas. En cualquier caso, el curso de acción más probable es el siguiente: los PJs llegarán primero a la kabila abandonada. Aunque no parece haber nadie, cualquiera que tire Descubrir podrá darse cuenta de que por todo el suelo hay huellas de unos pies deformes, que no corresponden a ningún pie humano: tirada de cordura (0/1) como consecuencia. Como es probable que los PJs lleguen de día todo parecerá normal. Durante el día los gules duermen bajo el cementerio. En toda la zona del pueblo no se oye absolutamente nada ni hay rastro de seres vivos. La kabila y el blocao se encuentran en lo alto de una colinilla, una posición fácil de defender y un poco dura de tomar, a cinco días de marcha desde Ceuta.

El blocao está a un cuarto de hora de la kabila, y de camino a él, encontrarán algún que otro esqueleto despellejado por los buitres. Cuando estén a unos pocos metros, empezarán a ser disparados por uno de los soldados gules desde detrás de las defensas del blocao. Las balas deberían mantener a los PJs a distancia el tiempo suficiente para que el vigilante se esconda junto a sus compañeros. Si los PJs consiguieran meterse en el blocao perdido, deberán tirar cordura ante las imágenes que allí vean (te puedes inspirar en la cita de Arturo Barea al principio del módulo). El blocao comunica a través de túneles con la kabila más cercana, por lo que quedarse en él supone arriesgarse a convertirse en los asediados. El gul se ha metido por debajo de un agujero que está tapado con un cuerpo. Si los PJs han entrado en los túneles a través del cementerio, aunque encontrarán antes al grupo de gules, les podrán ganar la iniciativa por estar éstos dormidos durante el día. Caso de entrar por el blocao, el gul vigilante (quién por cierto, es de los que todavía retiene más la forma humana) dará la voz de alarma y los gules se pondrán en la sala inferior de los pasadizos en guardia para caer sobre los PJs y capturarlos. Los PJs tienen pocas opciones, una vez llegados a este punto de la trama, para resolver el asunto:

– tomar la kabila y el blocao y o bien terminar con los gules (que de lo contrario seguirán saqueando la zona y atacando indistintamente a las patrullas españolas y a los castigados habitantes de las kabilas cercanas) o bien convencer a Cortina y a los suyos que depongan su actitud (por ejemplo, haciéndose acompañar por un mando, llevándole a Cortina una foto de su esposa, etc.), En este caso, ganan 2D6 de COR. Incluso puede ser que si nuestros aguerridos PJs son veteranos de África se conozcan ya con alguno de los soldados, lo que acentuará el dramatismo. Si cualquier PJ ha visto una foto de Cortina y lo identifica como tal, éste le pedirá noticias sobre su mujer. Si se le dice que ha muerto recuperará parte de su cordura como para volver a Ceuta y enfrentarse a un Consejo de Guerra. Lo único que se lo impide es su aspecto horrible y su pervertido sentido del deber.

– unirse a los gules o ser devorados por ellos, en caso de caer prisioneros y no conseguir convencer a Cortina de que deponga su actitud y vuelva a comportarse como un ser humano. Las características de los gules están en el libro básico.

JAIME CORTINA, CAPITÁN DE INFANTERÍA

FUE 18 CON 17 TAM 13 INT 19 POD 15 DES 12 APA 11 EDU 17 Bonus al daño: +1d4
Puntos de Vida: 14 Cordura actual: 5.
Si dispones de la quinta de edición de *La llamada de Cthulhu* sus habilidades principales son las equivalentes a la profesión de Mando Militar MÁS las de la profesión de Soldado de a pie. Las habilidades de Mando Militar estarán a un mínimo de 40% todas y las de Soldado de a pie a un mínimo de 65%. Cortina se ha ganado sus cargos en el frente. Por cierto, es bastante crítico con el cariz que están tomando las cosas en la guerra... Cortina es un tipo muy similar a Marlon Brando en "Apocalypse Now" (al fin y al cabo el módulo parte muy vagamente de la misma premisa).



LINEA ROJA, ÚLTIMA PARADA: MATADERO (II)

MÓDULO (NO OFICIAL) INTRODUCTORIO

KULT

Cuando diseñé a los Padres de la Ciudad, inspirados en un relato de Clive Barker, no era consciente de que estos sujetos existían realmente –¿o es que, quizás, he creado a mis propios Frankenstein?–. Sí, podéis creerme, existen. O, al menos, existen Los Padres de la Revista, que son muy parecidos. Cogieron el módulo de Kult y lo descuartizaron (de un módulo a dos entregas y una ayuda de juego, ¡toma mutilación!). Pero suerte que pudimos salvar la última parte antes de que empezaran a devorarla. Disfrútala antes de que vengan a por ella...

POR SALVADOR TINTORÉ



El Banquete

El metro por fin llega a su destino. En esta Parte los Personajes conocerán a los Padres de la Ciudad y puede que se tengan que enfrentar a ellos.

El texto que has de leer a continuación presupone que los Personajes van a ser meros testigos de los hechos, si desean intervenir de alguna manera adapta el texto a las nuevas circunstancias (las reacciones de los Padres se contemplan más abajo).

NOTA: Recuerda que, si los Personajes no han visto el horror de "La Carnicería", el Director del Juego deberá describirla ahora, antes de empezar a leer el texto que hay en esta sección.

El metro reduce paulatinamente su velocidad hasta que, al fin, se detiene. La oscuridad que os envuelve es casi total. Desde las ventanillas se pueden ver luces distantes que se van acercando desde todos los lados. Sombras semihumanas parecen ser las portadoras.

De repente las puertas se abren con un prolongado silbido y las sombras parecen tomar cuerpo a la luz de las antorchas. Son seres pequeños, delgados, asexuados hasta el punto de que parece imposible reconocer los hombres de las mujeres apenas cubiertos por harapos que, quizás en algún tiempo, fueron lujosos vestidos. Algunos de esos harapos asemejan pieles humanas curtidas y, en algunos casos, raídas. Sus vestimentas no son mucho mejor que los cuerpos que cubren. Su tersa piel es blanquecina, casi amarillenta y en algunos sitios aparecen costras de pus sobre las que asoman parte de sus huesos. Sus cabezas, quizás antaño coronadas de pelo, ahora son casi calvas, a excepción de algunos mechones de cabello que aparecen esporádicamente. Sus pupilas, dilatadas, se regocijan unos instantes ante la visión de los cuerpos humanos que cuelgan del techo. Con unas manos que asemejan más garras de animales, acarician dulcemente la carne cortada en tajadas y luego proceden a arrancarla, introduciendo los pedazos en su boca, que son desgarrados ávidamente por unos gigantescos colmillos.

Las bestias que acompañan a estos seres no tienen mejor aspecto: Levemente humanoides, su piel de un amarillo putrefacto asemeja más bien una bolsa de pus que se aguanta únicamente por un esqueleto de apariencia metálica. A diferencia de los otros comensales, estas alimañas se dirigen a los cuerpos cubiertos de insectos, arrancan los miembros de un tirón y los introducen de una sola pieza en sus bocas, desencajadas como las de una serpiente. Luego, las mandíbulas recuperan su posición habitual y pueden verse flotando en la translúcida barriga, los brazos, piernas e insectos que van siendo devorados.

Por unos minutos el único ruido que preside la escena es el de una obscena masticación, el desgarrar de la carne y el latido de vuestros corazones que parecen a punto de estallar.

* Cualquier Personaje que presencie "El Banquete" deberá realizar una tirada de Terror, esta vez modificada con un -5, ya que la visión del ágape es estremecedora. Todo Personaje que falle la tirada, gritará (o hará algo de ruido) y será automáticamente detectado por los Padres, aunque no se encargarán de él hasta que hayan acabado de comer. Si el Director de Juego es muy cruel puede obligar a los personajes a hacer tres tiradas de terror en vez de una: Por los Padres de la Ciudad, por los Voracies y por "El Banquete". Pero es más aconsejable que se haga sólo una o los Personajes pueden perder todo su Equilibrio en la primera partida.

* Si los Personajes han permanecido escondidos desde el principio de la aventura siguen teniendo una oportunidad de pasar desapercibidos. Ten en cuenta que el único lugar idóneo para esconderse es el último vagón, donde los Personajes estaban al comenzar la partida, en cualquier otro vagón serán descubiertos automáticamente, ya que Los Padres ocuparán todo el metro. Esta vez han de superar una tirada de Esconderse con un efecto de 10 mínimo. Los Padres de la Ciudad tendrán derecho a una tirada de Buscar, tanto si los Personajes fallan como si no. En el caso, poco probable, de que todos no sean detectados pasa al **Epílogo**.

* Si los Personajes no tratan de esconderse, o son detectados por los Padres estos los ignorarán momentáneamente hasta que acaben su comida. Una vez alimentados los Padres "hablarán" con ellos (ver **Epílogo**).

* Si los Personajes tratan de impedir que los Padres se alimenten, los Voracies que los protegen (*LdO* , Págs 79 y 80) atacarán a los Personajes aunque procurarán no matarlos (tales son las órdenes que les dan los Padres). Si los Voracies llevan las de perder (más que dudoso) los Padres intervendrán según las pautas que se dieron en la Ayuda de Juego del pasado número de LIDER (Ataques).

* Si ha quedado algún Carnicero vivo, este informará a los Padres de que los Personajes se encuentran en el metro. Los Padres irán a buscarlos después de alimentarse (ver **Epílogo**), sin



descartar la imposición de algún castigo (probablemente mortal) al/os Carnicero/s en cuestión por su incompetencia.

* Mientras los Padres comen, los Personajes pueden intentar huir. Los Padres no se lo impedirán (ya que tienen un movimiento muy bajo) pero lanzarán a los Voracies y a los Carniceros supervivientes en su persecución (ver **Epílogo**).

Hablando con Los Padres de la Ciudad

Si los Personajes son detectados y no hacen nada por escapar en este momento, los Padres de la Ciudad hablarán con ellos cuando acaben su peculiar "Banquete". Como decía un buen amigo mío: "Cuando aparecen los malos de turno los personajes pueden hablar con ellos, esto no sirve para cambiar el desenlace de la partida pero a los jugadores les hace mucha ilusión".

Cinismo aparte, el contenido del diálogo que los Padres mantengan con los Personajes debe surgir, lógicamente, de la propia partida. El Director de Juego es libre para decidir la reacción de los Padres (quizás explican su historia o traten de convencer a los Personajes para que se unan a la Ordo o, simplemente, les expliquen que ellos son los siguientes en el menú del día). Pero, sea cual sea el diálogo que mantengan y su duración, el Director de Juego deberá empezar a reconducirlo hacia alguno de los posibles finales que se explican en el **Epílogo**.

En la Ayuda de Juego del anterior número de LIDER se dieron las pautas de comportamiento y los consejos de interpretación para los Padres de la Ciudad. Si quieres añadir un toque de humor negro a la partida, haz que alguno de Los Padres sea un antiguo político famoso de tu ciudad (conocido por los jugadores), que haga una apología del canibalismo mientras juguetea con un jugoso filete de carne humana. Utiliza, a falta de algo mejor, como discurso el texto que aparece en el **Post Scriptum**.

Epílogo: El fin del principio, el principio del fin

Como ya se indicó en su momento, la partida tiene un final abierto. Esto quiere decir, ni más ni menos, que dependiendo de las acciones de los Personajes (y del humor del Director) el desenlace de la partida puede variar mucho. Aquí se ofrecen las posibilidades más lógicas, aunque el Director siempre puede optar por otro final de su propia invención.

1) "¡Corre, que vienen!" (HUIDA)

Los Personajes se las ingenian para intentar escapar de algún modo. La huida y la posible persecución se desarrollarán según las circunstancias en las que los Personajes intenten escapar:

– Si los Personajes permanecen escondidos durante toda la partida sin ser detectados, el metro volverá, al cabo de unas horas, a la estación de salida (sí, una normal y corriente). Los personajes sólo habrán sufrido algún que otro desequilibrio pero, como dice el profeta, "quien tiene arrestos es porque los conserva". Se habrán cumplido los objetivos de la partida pero, de todas formas, no es la mejor solución, ya que supone que los jugadores habrán asumido un papel completamente pasivo durante la partida (ver **Experiencia y Puntos de Héroe**).

– Si los Personajes escaparon durante el trayecto y fueron detectados por los Carniceros estos intentarán darles alcance y capturarlos o matarlos.

– De igual modo, si huyeron en "el matadero" y fueron detectados, los Padres lanzarán contra ellos a los Voracies y a los carniceros supervivientes, pero los propios Padres no los perseguirán.

Para dar mayor emoción a la huida puedes aplicar las reglas de Tiempo, Transporte y Persecuciones (*K*, págs 138 y ss). De todos modos, la huida solo puede tener dos finales posibles:

– Los Personajes son capturados. En este punto te habrás de plantear otro posible final de los que se te ofrecen (desde que sean devorados hasta que entren a formar parte de la Ordo). No se descarta el intentar otra nueva huida, de seguir vivos claro, pero esta vez Los Padres tomarán muchas precauciones. No se lo pongas fácil.

– Los Personajes consiguen escapar. ¡Bien por ellos!, pero ser perseguido a partir de ahora por la Ordo Voraginis no es un buen negocio...aunque los mantendrá unidos (¿No era éste uno de los objetivos de la partida?). Naturalmente, esta persecución puede servir de base al Director de Juego para futuras partidas de **Kult**.

La huida también puede ser, en sí misma, el principio de una gran campaña. Los Personajes están en el extremo de un túnel de más de 20 Kms de largo, que puede estar conectado con alcantarillas, una antigua ciudad o quizás con el Infierno o el principio del Laberinto... Las posibilidades que se abren con ello son muy grandes pero esta vez el trabajo deberás hacerlo tú.



2) *"Oiga ¿qué hay que hacer para apuntarse a este Club?"* (ENTRANDO EN LA ORDO)

Otra alternativa que no debe descartarse es la posibilidad que los Personajes entren a formar parte de la Ordo Voraginis. Esto, siempre por ofrecimiento de Los Padres, puede ocurrir de dos maneras:

– Si los Personajes acabaron con todos (o casi todos) los Carniceros, los Padres les ofrecerán ocupar el lugar de los caídos (es decir de Carniceros, cumpliendo la Sagrada Misión de alimentarlos), ya que los Personajes han demostrado ser mejores que los antiguos Carniceros. Esta es la manera en que concluye el relato de Clive Barker: El protagonista (Kaufman) se ve obligado a ocupar el puesto del Carnicero que mató, perpetuando así una tradición ancestral.

– Como miembros de pleno derecho de la Ordo Voraginis: Esta opción está reservada al caso en que los Padres perciban algunas aptitudes excepcionales en alguno de los Personajes: Que tenga la Ventaja de Intuición de la Magia (*LdO* pág.110) o, al menos, la Visión de Aura. El Personaje, asimismo, ha de tener un Ego muy elevado (mínimo 17), un Nivel de Vida "aceptable" (Mínimo 7) y ha de ser muy ambicioso, tanto que no le importe convertirse en un auténtico Caníbal como un camino rápido hacia un nuevo poder y una nueva manera de contemplar las cosas. Estos requisitos son concurrentes, es decir, se deben dar todos ellos para que los Padres consideren la posibilidad de hacer el ofrecimiento al Personaje.

En este último caso, si el Personaje accede ("de corazón"), los Padres lo dejarán marchar y propondrán su candidatura a los miembros de la Ordo de la ciudad, estos someterán (a voluntad del Director) al candidato a las pruebas y rituales iniciáticos propios de la Ordo (*LdO*, Pág.77), enseñándole la senda de la "Necromantia Antropophagia" como contrapartida. Se ha de tener en cuenta que no existe escapatoria posible de la Ordo un vez se entra en ella: La única alternativa es la Muerte.

Estas dos opciones (ser Carniceros o miembros de la Ordo) deben ser consideradas muy seriamente por el Director de Juego ya que pueden alterar sustancialmente el curso de la campaña. Aunque también puede tener su encanto jugar una partida desde "el otro lado". En todo caso, los Personajes se verán dotados de nuevas desventajas (Ver la sección de **Experiencia**). Si el Director de Juego escoge alguna de estas opciones, estas no serán a elección de los Personajes (sobre todo la de Carniceros), sino que serán obligados por los Padres (la otra alternativa sería ser devorados o intentar huir). Los Padres no son imbéciles y se dan cuenta perfectamente de si un Personaje está mintiéndoles, por lo que pueden tomar sus precauciones (desde arrancarles los ojos o la lengua como prueba de su fidelidad hasta usar con ellos el poder de Voz de Mando, a elección del Director). En el relato de Barker uno de los Padres arranca la lengua a Kaufman y luego se la come, asegurando con ello su silencio.



3) *"Llega la...¿caballería?"* (LOS DINYCHOS)

Más que un final propiamente dicho esta es una alternativa que el Director de Juego debe guardar como "un as en la manga": Si los Personajes no saben como escapar (o simplemente no pueden) el Director de Juego puede hacer aparecer a los Dinychos (*LdO*, pág.80). Esta "caballería" no viene precisamente a ayudar a los Personajes, sino a cazar a los Padres (pues se alimentan de la magia, tal como se explica en el suplemento *LdO*) pero los Personajes pueden aprovechar la situación para huir o para atacar a Los Padres.

En este caso se asume que uno de los Dinychos era el vagabundo y los otros pueden haber seguido su rastro o estaban escondidos, de algún modo, en el tren. Los Dinychos no atacarán a los Personajes (aunque tampoco les protegerán específicamente) a menos que uno de ellos tenga Magia (el plato favorito de los Dinychos) o que los Personajes ataquen a los Dinychos. Pase lo que pase, los Personajes deberán tirar por Terror al conocer la verdadera apariencia de sus "salvadores".

4) *"¡Vamos a enseñarles modales a esos piojosos!"* (LOS PJs ATACAN A LOS PADRES)

El viejo espíritu de los profesionales del rol ("¿chulearme?... ¿a mí?") se apodera de tus jugadores, que deciden "castigar" a Los Padres por "feos, malos y antipáticos". Pues bueno, no somos quienes para privarles de este placer. Eso sí, actúa sin piedad (Los Padres no perdonan): si los Personajes pierden el combate serán devorados sin mayores contemplaciones, si ganan serán perseguidos a muerte por la Ordo. Este final debe ser reservado por el Director de Juego solamente si los Jugadores optan por él de toda voluntad, siempre es más aconsejable que el Director, como mínimo, les ofrezca la posibilidad (más o menos velada) de otro final.

5) *"Páseme la sal, por favor"* (LOS PJs SON DEVORADOS)

Bueno, al fin y al cabo Los Padres son caníbales y los Personajes comida. Este final es muy duro,

tan duro como la Realidad de *Kult*. Al igual que el anterior caso, es aconsejable que el Director de Juego dé, como mínimo, una alternativa (aunque sea el combate) a los Personajes. Esta partida era una "Introducción" ¿Recuerdas?... Respecto a todas las posibilidades de finales que aquí se ofrecen es recomendable que los Personajes (como grupo) opten por una de ellas, ya que otra de las finalidades del módulo era juntarlos. Pero si el desarrollo de la partida conlleva distintos finales para cada uno de los Personajes ello no debe preocuparte en exceso. Así algunos pueden huir, otros ser devorados y un tercero entrar a formar parte de la Ordo. Siempre queda la posibilidad, de una manera u otra, que los Personajes se vuelvan a encontrar más adelante. Como mínimo entonces ya conocerán algo más de la Realidad...

Experiencia, Puntos de Héroe y posibles Desventajas

– Los Personajes que, de alguna forma, acaben vivos la partida recibirán 4 puntos de Experiencia.
– Recibirán, asimismo, una Penalización/Bonificación de -2 hasta +2 puntos de experiencia según el grado de interpretación y coherencia que los Jugadores hayan dado a su Personaje.
– Si sobreviven a la aventura también recibirán un Punto de Héroe con las siguientes Bonificaciones y Penalizaciones:
– De +1 a +3 Puntos si el Personaje se comportó como un valiente o llevó a cabo algún acto de heroísmo (salvar la vida a otro Personaje o ir a investigar en solitario el metro).
– De -1 a -3 puntos si el Personaje se escondió como una rata, actuó pasivamente o abandonó a algún compañero que le pedía ayuda. Vale, al menos el Personaje está vivo pero tampoco es un Héroe ¿no?.

A opción del Director de Juego y según el desarrollo de la partida los Jugadores pueden recibir algunas Desventajas y Secretos Inconfesables, SIN obtener como contrapartida puntos para adquirir habilidades (La Realidad se está resquebrajando...), aunque si para adquirir algunas Ventajas que sean coherentes con la partida (y siempre a opción del Director). Conocimiento Prohibido o Experiencia con lo Sobrenatural, ambos son los Secretos Inconfesables que dan motivo para adquirir las siguientes Desventajas:
– Buscado por los Padres de la Ciudad y/o por los miembros de la Ordo (5/10/15), dependiendo de las acciones del Personaje y del conocimiento que tengan de su identidad.
– Enemigo Mortal (15), por los mismos motivos que la anterior pero, a diferencia de esta, los miembros de la Ordo no irán a sobornarlo o a encantarlo mágicamente: lo intentarán matar.
– Fobia a la Carne (10), después de lo ocurrido es más que posible que algún Personaje se haga vegetariano ya que cada vez que intente comer una hamburguesa no podrá evitar el recordar aquella carne humana...
– Juramento de Venganza (5), si el Personaje se toma muy a pecho lo de volver a por los Padres...allá él. Esperemos que sea un hombre de palabra.
– Pesadillas (10/15), te despiertas por la noche, sudoroso, gritando... la visión de aquellos cuerpos, de aquellas caras te perseguirán por el mundo de los Sueños hasta el final de tus días.

Si el Personaje se hace miembro de la Ordo recibirá obligatoriamente las Desventajas de Canibalismo (15) y Buscado por los Dinychos (10). Puede recibir también Fanatismo (10) si el Personaje que ingresa en la Ordo es ahora más papista que el Papa: Su visión del mundo ha cambiado radicalmente y no sabe mantener el equilibrio.
– La opción de Fanatismo es aconsejable, igualmente, si el personaje se hace Carnicero, ya que ahora es consciente de su Misión Sagrada.

Si el Personaje fue devorado por los Padres no recibirá puntos de Experiencia, ni de Héroe ni Desventajas. Ciertamente ahora pasa a "formar parte" de los Padres, pero tampoco son maneras. Pero no todo el mundo puede presumir de ostentar el dudoso honor de haber sido devorado por los mismísimos Padres de la Ciudad ¿no?

Post Scriptum

"Todo ser humano es, en verdad, un caníbal que vive a costa de sus semejantes. La historia de la raza humana es la historia del mayor de los canibalismos. Así, el empresario come al trabajador, el hijo al padre, el Primer mundo al Tercero... Yo reivindico el canibalismo humano es decir, la antropofagia, como el modo más sublime y sincero de asumir nuestra propia esencia, un acto a la par de contrición y comunión que tiene tanto de modus vivendi como de gastronomía." (del prólogo al libro "Recetario apócrifo: Las mil y una maneras de devorar un cuerpo humano", atribuido a Aníbal Lechter)

Agradecimientos y dedicatorias

A Clive Barker por los *Libros Sangrientos*, fuente de inspiración de esta partida. A Alex Fernández por las magníficas ilustraciones que acompañan el módulo (Si retocas el Zelote, yo creo que colará como una ilustración de *SATM*). A los "Padres de la Revista" sin cuya insistencia nunca hubiera acabado el trabajo (¡Pesados!, dejadme dormir). A Gustav "Von Advanced" por su viaje a *Ravenloft*. A Mónica ("Cuéntame un cuento..."). A Aníbal Lechter por su buen gusto.
NO HAN TENIDO NADA QUE VER CON ESTO: Las cadenas de Burger King y Mac Donald's, Vinos Don Simón, el Consorcio Metropolitano del Transporte de Barcelona y las vacas locas inglesas.

"Cuando miras al Abismo, el Abismo te devuelve la mirada" (F. Nietzsche)

EL VAGABUNDO

Es un Personaje No Jugador que entraría en la categoría de secundario si esta partida fuese una película. En principio sus acciones se limitan a aquellas que se contemplan en este módulo y por ello he prescindido de darle Aptitudes y Habilidades. Si consideras que este Personaje No Jugador es importante, puedes generarlo como tal (utiliza el modo de creación simplificado, K págs. 28 y ss). En todo caso deberá tener el Secreto Inconfesable de Desarraigado, y la desventaja de Drogadicción (Alcoholismo) a 20 puntos. También es recomendable que tenga un Desequilibrio Negativo de 25 o más.

(NOTA: Como se indica en el **Epílogo**, el vagabundo puede ser, si el Director lo quiere, un Dinycho disfrazado (*LdO*, Página 80). Aún así, actuará como "Vagabundo" durante toda la partida, tal y como se señala en el módulo, hasta que se encuentre con los Padres de la Ciudad, momento en el que los atacará. El Dinycho no atacará a los personajes y seguirá en su papel de vagabundo excepto si los personajes tratan de matarlo.)

En cuanto a su historia, el vagabundo pudo ser cualquier cosa: Desde un millonario con el síndrome de Howard Hughes hasta un estibador portuario vencido por su amor al tintorro. También pudo tener muchos nombres: Quizás el de una persona muy famosa en su tiempo ahora olvidada por todos, o quizás siempre fue un don nadie. Sea cual fuere su historia, sea cual fuere su nombre, el vagabundo, aparte de su papel secundario en esta partida, sirve para recordar a Personajes (y jugadores) cual es el lugar que ocupan en nuestra sociedad aquellos que son llamados perdedores.



EL CASO DEL ZUMOSOR

FANHUNTER

Estamos en el 2.008 después de Jesucristo. Toda Europa está ocupada por los fanhunters... ¿Toda? ¡No! Un pequeño grupo de rebeldes formado por irreductibles roleros y fans de Bruce Willis resiste todavía y siempre al invasor. Y la vida no es fácil para las guarniciones de fanhunters y tintín macutes de Barnacity...

POR RAFA CAMA

La juerga empieza cuando los NJs son llamados por su contacto con la resistencia para llevar a cabo una misión de vital importancia para acabar con el impío dominio del Papa Alejo.

La historia empezó antes de que Alejo se pusiera la mitra. Un pequeño convento de monjitas, desesperadas por las deudas, decidió meterse en el negocio de los zumos, aprovechando su huertecillo de naranjas. Así fue como salió al mercado "zumosor". En un principio, nadie les prestó atención (al fin y al cabo, otra marca más). Pero pronto se descubrió un extraño efecto del zumo. Los que lo bebían adquirían mayor fuerza y destreza durante 24 horas. Esto es debido a que el huerto de las monjas estaba ubicado sobre un yacimiento subterráneo de pichurrina, que afectó a las naranjas. En términos de juego, supondremos que todo aquel que se ventile un litro del susodicho zumo tirará un dado más en todas las acciones de combate y en todas aquellas que impliquen el uso de la fuerza física.

Naturalmente, tras el advenimiento del nuevo régimen, el "zumosor" ha pasado ha ser ilegal y su precio en el mercado negro ha ido subiendo como la espuma (unos 500 megadicks el tetrabrick). La misión de los NJs es recuperar para la resistencia un cargamento de este preciado zumo que ha sido confiscado por los fanhunters y guardado en paradero desconocido. El "zumosor" puede ser muy útil para incrementar la eficacia en combate de los rebeldes.

Mientras tanto

... el Papa Alejo, un poquitín cansado de la resistencia y de las molestias que le causa, ha mandado llamar a un famoso ex-general de la legión, Julio C. Sar (italiano para más datos), y le ha dado vía libre para que establezca sus planes para acabar con los que se le oponen.

... Killer Dog, molesto por verse sustituído por un italianucho cualquiera, ha hecho sus planes para que C. Sar fracase en su misión, momento en el que aparecerá él para solucionarlo todo y llevarse los honores.

... un grupo de aficionados ha organizado un partido de fútbol clandestino entre el Barnacity F.C. y el Vikings Club. Dado su carácter secreto, se jugará de noche y sin luces, por lo que el balón llevará cascabeles.

... un barman chalado planea poner una bomba de relojería en la casa de un ricacho que no le quiso dar propina.

¿Tiene esto algo que ver con la misión de nuestros muchachos? ¿Es sólo una manera de hacer que este módulo ocupe más espacio y parezca que ha costado mucho escribirlo? ¿Ganará el Vikings a su eterno rival? Sigan atentos a estas páginas.

Primeras pesquisas

En fin, que nos encontramos con los NJs que tienen que recuperar un montón de zumo que no tienen ni idea de donde está guardado. Interesante, ¿eh? Pero no es demasiado problema, ya que en cuanto empiecen a hacer averiguaciones por ahí es probable que encuentren ayuda.

Y es que Killer Dog ha sido informado de que unos tipos están preguntando por el "zumosor", y planea que ese sea el primer fracaso de Julio, y su primer éxito (por supuesto, de Killer Dog, no del italiano). Para ello, va a atraer a los NJs a un almacén abandonado (donde por supuesto no hay ni "zumosor" ni nada de nada) para allí capturarlos (mejor vivos que muertos, pero tampoco es que le preocupe excesivamente).

Así, en cuanto empiecen a hacer alguna preguntita por ahí, un tipo con chupa de cuero y gafas negras se les acercará y les dirá: *"Yo puedo daros la información que buscáis"*. Si alguno de los NJs pasa un chequeo de Observar a nivel chungo, se dará cuenta de que mientras el tipo de la chupa de cuero está hablando con ellos, otro tipo les está vigilando atentamente. Si van a por el espía, saldrá huyendo y no habrá quien lo atrape (es uno de los legionarios que trabajan con Julio C. Sar).

NUEVA COÑA
Mi primo, el de zumosor

(6 puntos) Tras pasar un chequeo de Carisma, el NJ podrá llamar a su primo, el de "zumosor". Dicho primo, que se cayó en un tanque de "zumosor" cuando era pequeño, es una mala bestia con un valor en todas las habilidades de combate de 5. Una vez llamado, se partirá el careto con un NNJ a definir por el NJ y se marchará por donde a venido. Sólo puede hacer un intento de esta coña por sesión.

Su informador les dirá que por unos 100 megadicks esa misma noche les llevará hasta las proximidades del almacén donde están guardados los tetrabricks que buscan. La mitad por adelantado.

En el almacén

Esa noche, como ya hemos dicho, su informador irá a buscarles y les conducirá por las calles de Barnacity hasta un punto cercano al almacén. A partir de ahí, los NJs se las deberán arreglar solitos. Por cierto, ¿se han acordado de coger linternas?

El primer problema llegara cuando empiecen a dirigirse al almacén atravesando el descampado. En ese momento oirán ruidos de carreras y el sonido inquietante de unos cascabeles. Si dirigen una linterna hacia dicho sonido, verán que una extraña esfera volante se dirige hacia ellos, y que de ella salen unos sonidos metálicos. Si disparan, se oirá la explosión dramática del balón (¿os acordáis del partido?). 22 tipos vestidos con pantalón corto y 20D6 aficionados empezarán a perseguir a los NJs con no muy buenas intenciones y gritos de *"¡Los que pinchan el balón, han de ir al paredón!"*.

La persecución estará amenizada con una granizada de objetos contundentes lanzados hábilmente por los aficionados. Los NJs deberán huir como buenamente puedan e intentar refugiarse en algún edificio, como por ejemplo, ese almacén que está delante.

Pero no todo podía ser tan fácil. Cuando consigan entrar en el almacén, las luces se encenderán y se encontrarán rodeados por 50 fanhunters armados hasta los dientes, que les ordenan deponer las armas. Es de suponer que los NJs las estén pasando canutas. Y también es de suponer que intenten algo a la desesperada. Si lo hacen así, creo que se merecen una pequeña ayuda.

Y es que cuando parezca que las cosas no tienen solución, se oirá una tremenda explosión, cuya onda expansiva hará caer una de las paredes del almacén directamente sobre el grueso de los fanhunters, quedando solo 2D6 de ellos en pie. Si los NJs no aprovechan todo esto para escapar, peor para ellos.

Cuando por fin hayan conseguido escapar, se encontrarán con que son iluminados por un reflector que está colocado encima de un jeep ocupado por tres tipos con ropas paramilitares de diseño. Efectivamente, se trata de Julio C. Sar y dos de sus legionarios, que por fin han conseguido llegar hasta el lugar de la trampa.

La persecución, posterior combate, etc..., son cosa tuya. El caso es que este capítulo seguramente acabará con que los NJs estarán libres, pero tan lejos de conseguir su objetivo como al principio de la aventura. Es en ese momento cuando uno de ellos, cansado, se apoyará en una puerta que cederá para dar entrada a...

El almacén de zumosor

Nota del autor: ya sé que la forma de llegar hasta el verdadero almacén no ha sido ni la más original ni la más interesante, pero ¿verdad que es fácil de arbitrar y nos evita un montón de tiempo perdido?

Así que ya tenemos a nuestros muchachos donde los queríamos, en el almacén del "zumo-



sor". Cuando alguno de nuestros chicos encienda las luces, se encontrará con una gigantesca nave (como el almacén del final de "En busca del arca perdida") con montones y montones de tetrabricks apilados. El caso es que, según la resistencia, el cargamento de "zumosor" confiscado era de sólo 100 tetrabricks, y aquí hay miles. Y por supuesto, ninguno tiene nada parecido a una etiqueta, así que parece que no va a haber más remedio que probarlos todos.

Naturalmente, los demás tetrabricks están llenos de un vinillo rosado que sienta estupendamente, con lo que creo que la búsqueda va a ser un poco larga y bastante alegre (por supuesto, los de "zumosor" serán los últimos que miren, pero tú tira muchos dados, como si la suerte tuviera algo que ver). Cuando llegue el caso, que sepas que un narizón borracho, aparte de reírse por cualquier cosa, tiene una penalización de -2D a todas sus acciones. Así aprenderán a no dejarse llevar por el vicio.

Y cuando estén llegando ya a los verdaderos tetrabricks, se abrirá la puerta y entrarán 20 legionarios armados hasta los dientes y disparando como locos. Los primeros disparos reventarán un montón de tetrabricks, lo que, además de dejarles llenos de salpicones sus horteras trajes de diseño, convertirá el suelo del almacén en una trampa resbaladiza.

Quizá sea el momento de probar el efecto del "zumosor". Espero que a los NJs se les ocurra. Pase lo que pase, sólo van a poder salvar de los disparos 5D6 litros del preciado brebaje. Si las cosas se les ponen difíciles, una tirada chunga de Observar puede hacer que uno de los NJs encuentre un camión en la parte trasera del almacén y se le ocurra cogerlo. Por cierto, ¿es que los narizones no saben que no se debe conducir borrachos?

Si cogen el camión, puedes organizar una persecución a cargo de dos de los jeeps de los legionarios de C. Sar. Si escapan, la resistencia estará muy contenta y se encargará de premiarles por su valentía y arrojo en el cumplimiento del deber.



FUTBOLISTAS Y AFICIONADOS

Combate	2
Disparo	3
Músculos	3
Reflejos	4
Neuronas	2
Carisma	2
Agallas	1
Empatía	3

Habilidades: Defensa 1, Arrojar 3, Atletismo 5, Culturilla (fútbol) 4, Farolear 3, Observar 3.
Coñas y taras: Popularidad, Empatía animal.

JULIO C. SAR

Combate	4
Disparo	3
Músculos	2
Reflejos	2
Neuronas	3
Carisma	1
Agallas	3
Empatía	2

Habilidades: Defensa 3, Arrojar 2, Atletismo 1, Sigilo 1, Investigar 2, Callejear 1, Observar 1, Artes marciales 1, Explosivos 2, Maestría (armas cortas) 2, Precisión (pistolas) 4, Conducir (terrestres) 2, Idiomas (italiano) 4.
Coñas y taras: Fobia (galos), Paranoia (sus colaboradores le traicionan).

LEGIONARIOS

Combate	5
Disparo	4
Músculos	2
Reflejos	2
Neuronas	1
Carisma	1
Agallas	4
Empatía	2

Habilidades: Defensa 3, Arrojar 3, Atletismo 2, Sigilo 1, Observar 2, Artes marciales 1, Explosivos 1, Maestría (armas largas) 2, Precisión (subfusiles) 3, Conducir (terrestres) 3.
Coñas y taras: Cenizo.

RESERVOIR BATS

VAMPIRO, LA MASCARADA

Uno de los temas recurrentes de Vampiro, la Mascarada es la Yihad. Es muy difícil mantener la cabeza encima del agua cuando se es un neonato...y un delincuente. Un encargo personal de Barek-ben-Hassan (ver LIDER46) puede llevar a nuestros PJs a la ruina o elevarles en buena medida la posición social. El módulo está pensado para Barcelona by night (aparece en el citado LIDER), pero no hay casi dificultades para adaptarlo a otro lugar. Es una historieta recomendable para empezar la crónica y les gustará a Brujahs o Caitiffs con muchas ganas de guerra. Aunque no te sorprendas si terminan peleados entre ellos.

POR MAR CALPENA



El Señor Rubio.

El tema del módulo es la lealtad (en quién puedes confiar, en quién no, quiénes son tus verdaderos amigos y por qué lo son, etc). En consecuencia, el ambiente es de bastante paranoia. Aunque para ser exactos tampoco es que sea un módulo para comerse la cabeza en exceso, al menos no durante las ensaladas de tiros. Cómo no, se recomienda haber visto "Reservoir dogs" y explotar la estrategia de separar a los jugadores durante la partida para crear intranquilidad. Se trata de un módulo un pelín difícil de arbitrar, no tanto porque el máster tenga que controlar muchos datos (basta con retener en la mente la trama de la peli más unos cuantos detalles) sino porque crear un clima de desconfianza e inquietud es complicado (no te engañes, aunque creas que ya lo harán tus jugadores por ti, tal y como hacen siempre, por una vez les dará por llevar la contraria).

Escena 1. Hooked on a feeling

"Entró el destino por la puerta y me jodió bien jodido"— Quentin Tarantino

Los PJs deberían estar en deuda con Barek por algún motivo de peso fijado en el preludio (cosa no demasiado difícil, ¿no?). Los llamará a una cafetería cutre con el fin de pedirles ayuda en un trabajito no demasiado complicado (¿por qué siempre dirán eso?) que cancelará todas sus deudas con él. Recientemente se ha llevado a cabo una campaña llamada "Sangre solidaria", destinada a abastecer de sangre a los países en guerra que puntualmente necesitan más sangre de lo normal. La campaña ha sido un exitazo y de Barcelona tiene que partir un enorme tráiler refrigerado hacia Algeciras (donde la sangre se embarcará hacia Liberia). Como a la gente, aparte de ser solidaria, le gusta figurar, cada uno de los donantes ha incluido una pequeña carta mandando un mensaje de solidaridad con Liberia y explicando un poco sus antecedentes. Ni que decir tiene que para los remilgados Ventrue hacerse con la sangre y, sobre todo, con los archivos, sería el negocio del siglo, porque tendrían una enorme base de datos que les haría mucho más fácil la tarea de cazar.

Barek ha reunido a los PJs por separado. Tras un rato de cháchara sobre el verdadero significado de "Like a virgin" o la conveniencia de dejar propinas, les presentará a algunos PNJs que les van a ayudar.

Por cierto, se llamen como se llamen, los PJs van a tener un nombre en clave basado en un color. Bajo ningún concepto deben utilizar el nombre real o explicar antecedentes, incluyendo el clan. Tal y como entren, Barek les dará unos pequeños medallones que neutralizan el Auspex (los compró en el mercado negro a un Tremere y valen un ojo de la cara, aparte de tener un ojo CERRADO tallado sobre metal). El medallón, si los Pjs pretenden quedárselo, es un adelanto del pago que recibirán, consistente en una subida de estatus. De todas formas, los medallones neutralizan absolutamente todas las disciplinas, con lo que no hay que pensar que son un chollo. Si algún PJ no quiere aceptar el medallón y llevarlo, Barek le ofrecerá como alternativa tomar un vínculo de sangre con él para evitarse traiciones. Aún con todo, Barek pondrá en serias dificultades a quienquiera que no lo lleve puesto.

Si juegas en Barcelona by night, estaría bien que Barek quisiera ser califa en lugar del califa, uséase, príncipe en lugar de Berenguera, motivo por el cual le conviniera muy mucho mantener el secreto.

De hecho, lo que Barek sólo tiene como una leve sospecha y no sabe que le va a complicar la vida enormemente, es que un grupo de Giovanni ya le echó el ojo a la sangre y a la base de datos exactamente por los mismos motivos, aunque en su caso la finalidad es puramente monetaria. Han infiltrado un espía en el grupo y han estado sobornando al cuerpo de policía de la ciudad para que les dé soporte. Por una vez que actúan en la ciudad, se quieren lucir.

Un bonito método para que los jugadores desconfíen entre ellos es cambiar los colores que se asignaban en la película (así sufrirán más, si la han visto). No debería hacerlo, pero no puedo evitar recomendar que el personaje del infiltrado (Señor Naranja), lo lleve un PJ. A veces me doy asco...

Los cómplices

Señor Rubio

Este Malkavian semi psicótico va a causar graves problemas a los PJs en cuanto empiecen las piñas. Aunque tiene un vínculo de sangre con Barek, está como una maldita cabra y no tiene



reparos en disparar, torturar o pegarle al que le lleve la contraria.
GENERACIÓN: 10ª
ATRIBUTOS: Fuerza (3), Destreza (2), Resistencia (3), Carisma (1), Manipulación (4), Apariencia (4), Percepción (2), Inteligencia (3), Astucia (3).
HABILIDADES: Alerta (2), Atletismo (1), Callejeo (3), Esquivar (2), Intimidación (4), Pelea (2), Subterfugio (1), Armas C.C. (4 *–especialidad navaja automática*), Armas de fuego (2), Conducir (3), Seguridad (2), Sigilo (1), Música (*se trata de un conocimiento, y no de una técnica y sólo sobre la de los setenta* -3), Leyes (2).
DISCIPLINAS: Dominación (3).
TRASFONDOS: Mentor (3), Posición (1).
VIRTUDES: Conciencia (1), Autocontrol (1), Coraje (5).
HUMANIDAD: 5
FV: (5)
APARIENCIA/INTERPRETACIÓN: *"Me da igual si sabes algo o no, voy a torturarte igualmente, policía de mierda"* (mientras baila). Tiene la misma pinta del Michael Madsen psicópata y absolutamente tarado de "Reservoir dogs" (no confundir con el Michael Madsen tierno y adorable de "Thelma y Louise" o "Liberad a Willy"). Considera a Eddie el Simpático (el ghoul de Barek) como a un hermano.

Señor Naranja
Se trata de un infiltrado de los Giovanni en la policía, y de rebote, en el negociete de Barek. Puede cogerle cariño a los PJ, pero no puede evitar ser lo que es. Como lo crees es cosa tuya, porque dependerá de si la partida forma parte de una campaña (y él pasa a ser un archienemigo) o se trata de una partida suelta y el personaje lo lleva un jugador (con lo que incluso te recomendaría que se tratara de un ghoul al que le hubieran prometido el Abrazo si lleva bien a cabo su misión). En cualquier caso, lo que prima son sus atributos mentales y sus habilidades primarias son las técnicas, seguidas por los talentos (con "actuar" y los diversos grupos de armas un poco elevados).

Eddie el simpático
¿Simpático? Bueno, quizás algo gracioso. Chris Penn gordito como un cerdo (creo que esto ya lo dije en el módulo de Clint Eastwood) y vulgar como un chándal de mercadillo. Es un ghoul de Barek. Este lo adoptó cuando era un niño y vivía en un orfanato de Berenguera (¡que te compres ese maldito número atrasado de LIDER, que tampoco es tan caro!). Utiliza las reglas de ghoules del manual. Sus atributos primarios son los físicos.


El Señor Naranja.

Escena 2. Atraco perfecto

Bueno, llegó la hora de desempolvar el *GURPS Special Ops*. Haz que los PJs detallen al máximo su plan de acción. Tienen tres días para estudiar el almacén, sobornar a quien haga falta, enterarse de si va a haber presencia de periodistas o policías durante la salida del camión, cámaras de seguridad, etc.
El tráiler se encuentra estacionado en el almacén junto a la salida. La policía ha recibido un chivatazo sobre lo que va a pasar. Como el robo de un tráiler repletito de sangre no es uno de los delitos más comunes sobre la capa de la tierra, les interesa que el robo pueda llevarse a cabo sin incidencias para trincar a quién esté detrás, ya que ellos creen que hay una mafia de tráfico de órganos y sangre implicada. El *Señor Naranja* es la fuente del chivatazo. Su idea es que así podrá desviar más fácilmente las cartas que acompañan a la sangre, o como mínimo copiarlas para poderlas vender. Repito que aunque el tráiler como tal tiene bastante valor, lo que interesa realmente es la información que podría venderse como resultado del robo.
El almacén es una nave cuadrada con dos entradas. Una, la grande, tiene una gran puerta metálica que se levanta para dejar salir a los camiones y ambulancias (de hecho, la nave sirve de taller de reparaciones para los vehículos del hospital). La otra, algo más pequeña, es por donde se carga el material que se tenga que incorporar a los vehículos.
Durante toda la noche, varios voluntarios de la Cruz Roja se dedicarán a ir cargando la sangre a través de una cadena humana. En el hangar habrá además un par de grupos de periodistas de televisión que están haciendo un seguimiento de la campaña para programas de reportajes tipo Informe Semanal. Los periodistas y fotógrafos de prensa llegarán un poco antes del amanecer, cuando se haga la entrega del camión al director de la campaña y el camión parta a Algeciras. No habrá policía a la vista, exceptuando a un par de escoltas que puedan acompañar al pobre teniente de alcalde a quién le haya tocado pegarse el madrugón para asistir al acto. Los policías se han infiltrado entre los voluntarios, los médicos y los chicos de la prensa y no dispararán a no ser que empiecen los tiros.
Y los tiros empezarán, porque algún voluntario dará la voz de alarma. Los PJs no tienen que preocuparse por las cámaras de seguridad. Aunque las hubiera, no pueden compararse a las Betacam que llevarán los equipos de televisión, que además habrán iluminado perfectamente el local. O sea, que sus caretos van a ser muy, pero que muy conocidos si no se molestan en cargarse las cámaras (o los operadores de las cámaras).
Va haber una cantidad importante de gente en el acto, pon unas cincuenta personas, de los que siete u ocho pueden ir armados, por lo que es muy posible que los PJs queden heridos. Aunque esto no es tan importante, lo que sí interesaría es que se desperdigaran por el camino de vuelta al almacén del puerto donde tienen órdenes de encontrarse. Recuerda que lo más importante es que se lleven las dos cajas que contienen las cartas de los donantes y los diskettes donde constan sus nombres y direcciones (... qué bonito, junto a la bolsita de sangre hay una preciosa postalita destinada a que el beneficiario de la hemoglobina pueda agradecerle al desinteresado habitante del primer mundo el haber sido él, por una vez, el sangrado. Por eso se llevan un diskette con los nombres y direcciones).



Como salgan de la zona, es cosa de ellos. Si han conseguido colarse como periodistas o voluntarios o alguna otra cosa, pueden hacerlo incluso de una forma muy discreta. Pero los seguirán, que para eso está el psicópata del Malkavian.

Escena 3. Reservoir bats

¿No se atreverán a escaquearse, verdad? Si algún PJ es tan cerdo como para no ir al lugar de reunión, bueno, ya te currarás tú el módulo, pero quedarán absolutamente proscritos y a la huida. Ni que decir tiene que si además se llevan el botín, pueden hacerse millonarios, pero Barek (y los Giovanni) tienen toda una eternidad para vengarse de ellos.

Con los PJs, es de esperar, en un estado semitullido, y con jugadores que probablemente hayan visto la peli, empezará la paranoia. Si no, que tiren por Astucia (dif. 4) para darse cuenta de que alguno de ellos ha hablado.

Nadie sabe donde está Barek, cosa que debería hacer subir los nervios. Si por casualidad han conseguido huir con el tráiler (y que alguien me escriba para contármelo si es que eso es posible, porque yo no lo veo como algo realizable), deben quedarse a la espera de noticias. El tiempo es un factor que debes tener en cuenta a la hora de arbitrar. Si llega el amanecer van a estar en una posición pero que muy vulnerable de cara a la policía y eso creará amplias tensiones. Controla la escena para que vayan llegando primero los PJs más maltrechos. Lleve quien lleve al infiltrado, deberá llegar herido (si lo lleva un PJ, ya debería saber que para todo hay un precio en este mundo, no se puede estar compinchado con el máster sin sufrir un poco).

Cuando ya hayan empezado las disensiones, fomentadas por ti, querido Máster, llegará el bueno del *señor Rubio*, tranquilísimo, él. Incluso le ha dado tiempo de traerse una coca-cola y un regalito: un policía al que ha capturado y tiene pensado torturar para que diga quien es el infiltrado. Lástima que el policía en cuestión sea perfectamente humano y no tenga ni idea de la existencia de vampiros. Sabe que hay un policía infiltrado en el grupo, pero la verdadera naturaleza del asunto se le escapa.

Cuando los PJs empiecen a pegarle la bulla por ponerse a disparar de forma indiscriminada y brutal, aparecerá Eddie el simpático (quién no ha participado directamente en el atraco) con un fuerte ataque de mala leche. Si los PJs no han hecho desaparecer el tráiler o los coches que condujeran, habrá que hacerlo ahora. Además, es muy probable que hay que ir a buscar a Barek para que le dé sangre a aquellos miembros del grupo que hayan caído en sopor. Dejará al *señor Rubio* al mando para que se haga cargo de los heridos y del policía. Así es que todos arreando, que se va a hacer de día.

Si alguno de los PJs se queda en el almacén, lo que verá es muy similar a lo que pasaba en la peli. El *señor Rubio* torturará al policía con todas las de la ley, corte de oreja incluído. De lo que haga el *señor Naranja* a continuación, puede depender el resto del grupo: Si ha escondido una arma y mata al *señor Rubio*, es posible que la cosa termine como pasaba en "Reservoir dogs", es decir, con la llegada de Joe (en este caso, de Barek), con Eddie y los demás. En tal caso, Barek hará público que el *señor Rubio* tenía un vínculo de sangre con él, y habrá descubierto (o no) que el *señor Azul* es el traidor. A todo esto ¿quién tiene el diskette de marras? Borrar la información de un diskette es facilísimo. Si el presunto traidor lo tiene en sus manos, nos encontramos otra vez en la misma situación que se daba en la película: Gente apuntándose a varias bandas. Y pronto amanecerá...

Escena 4. Abierto hasta el amanecer

Bueno, llegó lo más difícil. ¿Cómo resolver una situación como la planteada en la peli, pero dándole unas mínimas oportunidades de supervivencia a los PJs? Cuando yo decía al principio que se trata de un módulo difícil de arbitrar, me refería precisamente a este final abierto. Las actitudes de los jugadores son los que marcarán la solución. Yo te ofrezco algunos de los desenlaces posibles (pero posiblemente habrá tantos como grupos que lo jueguen).

A) "Asesinos natos".
Esta solución implica que una vez la policía detecte donde se han escondido y entren a saco, será un sálvese quien pueda, con las lealtades ganadas anteriormente como único límite para la matanza. El ganador se lo lleva todo, pero no pueden quedar supervivientes entre los perdedores. Si están en el grupo de Barek (cosa complicada, cuando uno es un traidor), la subida de estátus es inmediata, máxime cuando todo el asunto ha hecho descubrir un intento de infiltración Giovanni en la ciudad.


Hay un traidor en el grupo ...

B) "Pulp fiction"
Los de dentro del almacén, quizás con el traidor incluido, huyen con el diskette tras llegar a un acuerdo para protegerse de la policía (que recordemos aún otra vez, son títeres de los Giovanni). Lástima que en realidad la maldita campaña haya sido una farsa. En el Primer Mundo hay un déficit histórico de donantes de sangre. La campaña se hizo para que este número se incrementara, pero como no se consiguió y hubiera sido un terrible descrédito para la ciudad, se importó la sangre del Tercer Mundo (y las cartas se falsificaron), con lo que la famosa base de datos es papel mojado. Igual que antes, todo habrá servido para desenmascarar el complot Giovanni.

C) "Amor a quemarropa".
Se convence a la policía de que se va a negociar, como vía previa a cederle la base de datos a los Giovanni (cosa inviable si el traidor ha muerto) o como mínimo para que alguien huya o pueda venir un contacto para sacarles las castañas del fuego. Luego, es más o menos factible llegar a un acuerdo con el clan de origen italiano (o eliminarlos de alguna forma más rastrera).

D) "Abierto hasta el amanecer".
Se hace de día y todos fritos. Muy mal.
Y sintiéndolo mucho, no hay finales excesivamente felices para el módulo. Tampoco en las películas de Quentin.



LOS SEÑORES DEL CRIMEN (III)
EL ENCUENTRO FINAL

STAR WARS

Llegamos por fin al último episodio de esta campaña en tres entregas, en la que el enemigo no ha sido el omnipresente imperio, sino un poderoso jefe del hampa que ha tenido en jaque a nuestros muchachos. En esta última aventura de la saga la Alianza decide por fin pasar al ataque. Los PJs serán los encargados de poner en marcha un plan que librará a la galaxia de uno de sus mayores enemigos, Greedo Tremill.

POR RAFA CAMA

Flota Rebelde. En algún lugar del sector Clem. Los PJs son llamados al despacho del capitán Dereeda, jefe de operaciones de los comandos independientes. Pero esta vez no estarán solos. En el despacho se encuentra también el mismísimo almirante Ackbar y un hombre de aspecto amenazador, cuyo vestuario y equipo no deja dudas acerca de su profesión: cazador de recompensas.

El capitán Dereeda se dirigirá a los PJs en los siguientes términos: *"Caballeros, tenemos una nueva misión para ustedes. Pero antes el almirante Ackbar les explicará la situación"*.

Ackbar empezará a hablar con su particular pronunciación: *"Según me ha informado Dereeda, en el transcurso de sus últimas misiones se han enfrentado a nuestro más reciente oponente, el jefe criminal Greedo Tremill. Afortunadamente, salieron con bien de estos encuentros, aunque no siempre hemos tenido tanta suerte."*.

En ese momento el almirante pondrá en marcha un proyector holográfico que mostrará un plano táctico de varios sectores de la galaxia.

"Como pueden ver, la Rebelión ha tenido últimamente muchos problemas. En las últimas dos semanas, hemos perdido tres convoyes de aprovisionamiento de la flota, interceptados por naves piratas. También hemos perdido las bases de Hellion 4, Adster, Cal-Harraiz y Juvem. Nuestros espías han transmitido informes de ataques similares en otros sectores, la mayoría con éxito.

Tenemos razones para creer que detrás de esos ataques se encuentra la organización de Greedo Tremill. No podemos permitir que esto siga. Debemos acabar con esta amenaza antes de que el Imperio se dé cuenta de nuestros problemas y lance un ataque generalizado ante el que estaríamos indefensos.".

Ahora será Dereeda quien tome la palabra: *"Nuestros informantes han descubierto que Greedo va a organizar un encuentro entre varios jefes de organizaciones criminales con el fin de coordinar sus actividades contra la Alianza. Este encuentro tendrá lugar dentro de diez días. Su misión va a ser infiltrarse en dicha reunión y acabar con la amenaza. Les proporcionaremos detonadores térmicos y ustedes deberán hacer volar por los aires el lugar de reunión, con los jefes criminales dentro. Quizás no sea una misión muy ética, pero no tenemos otra opción.*

Afortunadamente, uno de los lugartenientes de una de las organizaciones invitadas es agente doble nuestro, y nos ayudará a introducirles a ustedes en la reunión. Se trata de Edward Galind, aquí presente. Ustedes irán como sus ayudantes.

Ahora será el cazarecompensas quien tome la palabra para dirigirse a los PJs: *"Hay un pequeño problemilla. Greedo conoce vuestras caras. De hecho, ofrece una recompensa por vuestra captura, preferentemente vivos. Pero tenemos un plan para solucionar esto"*.

En este momento será el capitán Dereeda quien informe a los PJs sobre el plan para infiltrarlos en la reunión: *"Deberán pasar por la fragata médica antes de partir. Allí serán sometidos a una operación de cirugía estética que les dará el aspecto de K'Lieg, una raza muy belicosa cuyos miembros son empleados con frecuencia por los jefes criminales como su guardia personal. Después de la operación, irán con el señor Galind al lugar de la reunión. Que la Fuerza les acompañe"*.

Si alguno de tus jugadores te pide una descripción del aspecto físico delos K'Lieg, dile que es parecido al de los Klingon de *Star Trek*. Si no sabe de que le estás hablando, pregúntale dónde se ha metido estos últimos años, o si tiene alergia a la televisión.

Tras esta sesión informativa los PJs serán llevados a la fragata médica para someterse a la operación que les dará el aspecto de feroces K'Liegs (por cierto, los PJs no humanos no pueden someterse a este tratamiento). Durante la intervención les serán implantados dos aparatos cibernéticos, uno en el oído derecho y el otro en una prótesis bucal. Se trata de dos sofisticados (y extremadamente caros) aparatos que funcionan en base a los mismos circuitos que un androide de protocolo. Son dos traductores instantáneos. El del oído traduce todo lo que oiga en idioma K'Lieg a galáctico básico. El de la boca es aún más sorprendente. Recoge el sonido que emite el usuario, enmascarándolo, y en su lugar emite el mensaje en idioma K'Lieg, dotándolo de su sonido gutural. Puede ser desconectado con un movimiento de la lengua. Una vez acabada la operación se les propor-

EDWARD GALIND	
DESTREZA	4D
Blásters	6D
Esquivar	5D
CONOCIMIENTOS	2D+2
Bajos Fondos	3D+2
MECÁNICA	2D+2
PERCEPCIÓN	3D
FORTALEZA	3D+2
Atacar sin armas	4D+2
TÉCNICA	2D
Demolición	3D

Equipo: El habitual de un cazarecompensas (ver libro de reglas).

cionará el equipo usual de un K'Lieg: ropas de cuero de aspecto agresivo, un bláster pesado y una maza de desafío Katarg. Esta arma es usada en combate cuerpo a cuerpo y su código de daño es FOR+2D.

Una vez operados y equipados, acompañarán a su guía a bordo de su nave Ave Nocturna hasta la reunión de los jefes del crimen.

Primeros problemas

El Ave Nocturna volará hasta el sector Kiove, donde se encontrarán con una gran nave de pasajeros a la que se acoplarán. Esta es la nave en la que Groom Haster, jefe de Galind, viaja a la reunión. El cazarecompensas presentará a los PJs como los nuevos guardias que había ido a contratar. Los demás tripulantes de la nave se mostrarán respetuosamente apartados (todo el mundo se porta respetuosamente con los K'Liegs).

Finalmente, llegarán a una base situada en un apartado planeta (cuyo nombre y localización se han mantenido en secreto). La base criminal es un lujoso palacio, más un barracón no tan lujoso para los sicarios de los criminales. Sólo los jefes del crimen y sus lugartenientes tienen acceso al palacio.

Cuando aterrice la nave, y los PJs bajen detrás de Groom y Galind, se encontrarán con Greedo (acompañado de Hfrek si no se lo cargaron en la anterior aventura), que se dedica a dar la bienvenida a sus colegas. Por cierto, durante unos segundos, unos eternos segundos, Greedo se quedará mirando a los PJs con expresión extrañada...para acto seguido dar media vuelta y acompañar a Groom a su alojamiento.

El desafío

Los PJs serán guiados (Galind les acompañará) al barracón donde se alojaran. En él se encuentra ya una variada fauna (cosa habitual en estos tinglados) en la que hay Gamorreanos, Bothan, T'wileks... y K'Liegs (¡Qué suerte, unos amigos!).

De hecho, uno de los K'Liegs (de amenazador aspecto) se dirigirá al PJ de mayor Fortaleza (es decir, de presencia más imponente) y le dirá con voz gutural: *"¡Vorto! ¡Dak!"*, lo que traducido al Básico vendría a significar: *"Yo te lanzo el sagrado desafío de la lucha por el dominio a ti, vulgar excremento de Uth. Acéptalo o júrame obediencia"*. Si, realmente el lenguaje K'Lieg es muy expresivo y conciso.

Galind se dirigirá al PJ retado y le indicará que debe aceptar el desafío con mazas Katarg que le han lanzado. El vencedor será el jefe de todos los K'Liegs presentes, y los demás le deberán obediencia. Si rechaza el desafío, el PJ será asesinado por los otros K'Liegs a la menor oportunidad, por cobarde.

Así pues, el combate está servido. Sólo se pueden usar las manos y la maza Katarg (aunque el uso de habilidades de la Fuerza puede ser útil y nadie se dará cuenta). Nadie ayudará a ninguno de los contrincantes. El combate acabará cundo uno de los contendientes acaba inconsciente (o muerto, que los K'Liegs no se van a preocupar por una muerte más o menos). No hay más reglas.

Si el PJ utiliza su punto de Fuerza (y creo que éste es un momento dramáticamente apropiado... pero no se lo digas), el efecto le durará todo el combate, a menos que quieras que los PJs pasen a ser esclavos de los K'Liegs.

Si gana el PJ (esperemos que así sea), será obedecido por todos los K'Liegs presentes, pero debe procurar dar órdenes en consecuencia con el estilo de vida de esta raza (algo así como "tú, tráeme la cabeza de ese bicho verde, que no tengo ninguna en mi colección"). Si pierde, pues será lo mismo pero a la inversa. Será el otro K'Lieg quien dé las órdenes y más vale que los PJs obedezcan, o los K'Liegs restantes se enfadarán mucho.

Una vez acabada esta sana diversión, los PJs pueden pasar el tiempo jugando a sabbac con otros esbirros, intentando ligar con las esclavas camareras de Tremill (su aspecto no ayudará mucho, la verdad) o bien inspeccionando el terreno (trabajo, siempre trabajo).

Galind, mientras tanto, y una vez haya comprobado que los PJs están bien instalados, volverá al palacio de Tremill, por si Groom tiene alguna orden para él.

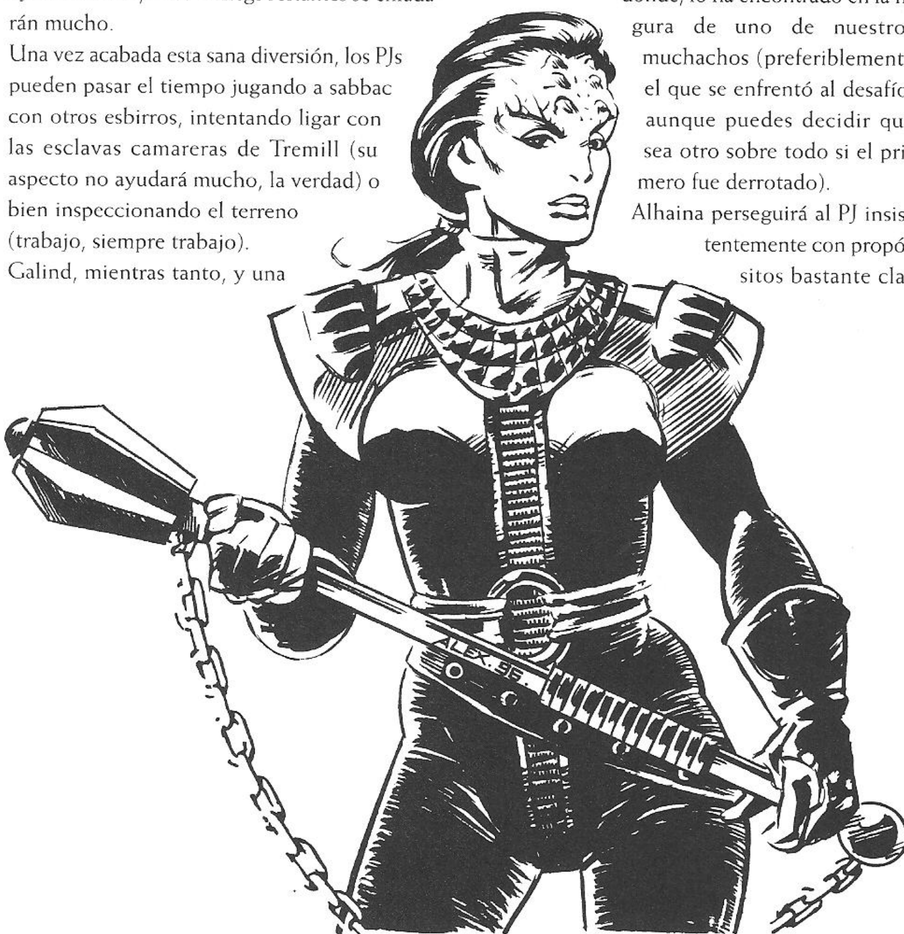
K'LIEG	
DESTREZA	3D
Atacar con Armas	5D
Parar con armas	4D
FORTALEZA	5D
Atacar sin armas	5D+2
Equipo: maza Katarg (Daño FOR+2D)	

Un poco de romance

Si hasta ahora te parecía que la cosa estaba bien, prepárate. Ahora vamos a presentar el principal problema con el que se van a encontrar los PJs. El problema mide 1'90 y se llama Alhaina, una bellísima hembra K'Lieg. O al menos eso piensan los miembros de su raza. Es posible que a los PJs sólo les parezca una increíble colección de músculos ataviada con ropa de cuero.

El caso es que Alhaina lleva mucho tiempo buscando el macho perfecto con el que aparearse y dar vida a grandes guerreros. Y mira por donde, lo ha encontrado en la figura de uno de nuestros muchachos (preferiblemente el que se enfrentó al desafío, aunque puedes decidir que sea otro sobre todo si el primero fue derrotado).

Alhaina perseguirá al PJ insistentemente con propósitos bastante cla-





ros. Hay que decir que las técnicas de seducción K'Lieg no destacan por su sutileza, y que como el PJ no tenga cuidado puede acabar siendo víctima de una violación en toda regla. Si la K'Lieg consigue su objetivo, será muy peligroso para los PJs, ya que los cirujanos de la Alianza son bastante buenos...pero tienen sus limitaciones, claro. Y Alhaina se daría cuenta de que el PJ no es de su raza. La hembra seguirá al PJ donde quiera que éste vaya, e intentará por todos los medios hacerle la vida más fácil, cómoda y feliz. Tu labor como DJ debe ser que esto sea un auténtico suplicio para el PJ. Por cierto, Alhaina se sentirá muy ofendida si se entera que ha estado flirteando con un vulgar humano. Y tiene un pronto terrible. Sus características de combate son las mismas que las del K'Lieg del desafío.

El palacio de Greedo

La siguiente información deben conseguirla los PJs, bien por ellos mismos (que sería lo más recomendable), bien a través de su guía, Galind (mira que son comodones). No se trata de un análisis exhaustivo del palacio, si no sólo de las zonas que más interesan a los personajes.

El palacio está situado a unos 500 metros de los barracones donde se hospedan los sicarios de los jefes criminales que están presentes en la reunión. A la menor señal de alarma, 50 matones acudirán al palacio a defender a sus jefes (+20 K'Liegs, a menos que el PJ haya ganado el desafío, en cuyo caso estarán de su parte).

Planta baja

1. Entrada principal: está siempre vigilada por cuatro matones de Greedo. La puerta está siempre abierta. Hay una cámara de vigilancia.
2. Sala de guardia: dos matones. Todos los que entren en el palacio deben dejar sus armas en esta sala, y pasar después por un detector de armas.
3. Habitaciones de los guardias: los matones de Greedo viven en el palacio con él, a diferencia de los de los otros jefes. Puede haber alguno durmiendo, pero si hay juerga se apuntarán de inmediato.
4. Comedor: salvo a las horas de las comidas, está vacío.
5. Gimnasio: durante el día numerosos matones practicando todo tipo de combates cuerpo a cuerpo y todo tipo de ejercicios. Por las noches, vacío.
6. Zona de recreo: un par de mesas de sabbac y otras diversiones para el tiempo libre de los sicarios de Greedo (tenían otra zona de diversiones "sólo para adultos" en los barracones, pero sus inquilinas habituales han sido trasladadas a otro sitio mientras dure la reunión).
7. Ascensor: lleva a la primera planta, y entrando el código adecuado (Dificultad Muy Difícil) permite el acceso a los pisos superiores.

Primera planta

8. Habitaciones de invitados: ahora están ocupadas por los jefes criminales y sus lugartenientes. Son bastante más lujosas que las de los matones, pero tampoco son nada del otro mundo.
9. Sala de reuniones: también utilizada como salón y comedor. En esta sala se reúnen Greedo y sus compañeros a discutir sus movimientos.

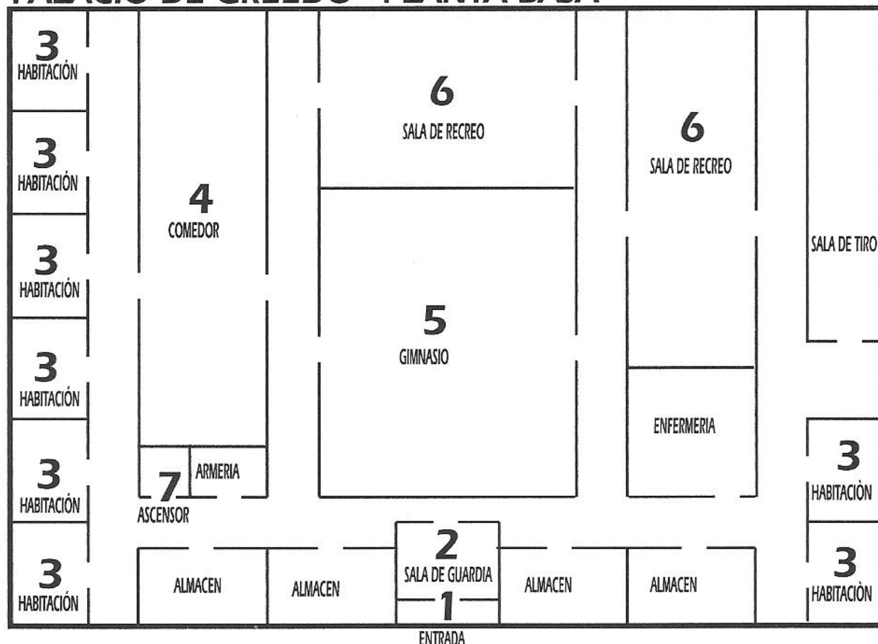
Segunda planta

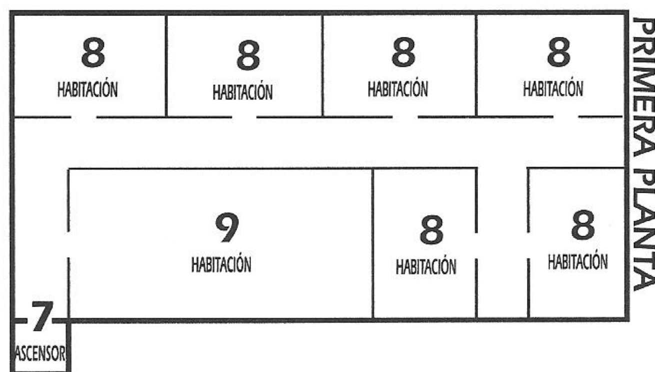
10. Salas de ordenadores: en estas salas diez oficinistas trabajan en el control burocrático (por decirlo de algún modo) de las actividades de Greedo Tremill.
11. Sala de programas: en esta sala, dotada de un proyector holográfico que proporciona vistas del estado de diferentes sectores de la galaxia, Greedo puede ver el estado de sus operaciones y planear nuevas actividades.

MATONES

DESTREZA	4D
Blásters	6D
CONOCIMIENTOS	2D+2
Bajos Fondos	4D+2
MECÁNICA	2D+2
PERCEPCIÓN	3D
FORTALEZA	3D+2
Atacar sin armas	4D+2
TÉCNICA	2D

Equipo: Bláster pesado (Daño 5D), comunicador.







Tercera planta

12.Despacho de Greedo: dotado de todas las comodidades y un muy bien surtido mueble bar.

13.Habitación de Greedo: auténtico lujo oriental (por definirlo de alguna manera). Cama redonda, baño de burbujas y todo aquello que se te ocurra.

14.Habitaciones de "invitadas": no creo que haga falta muchas explicaciones, ¿no? Es el harén de Greedo Tremill (hombre, está bien privar a sus matones de ciertas cosas, pero el jefe es el jefe).

Por todo el palacio (exceptuando quizás el último piso) uno se puede encontrar en cualquier momento con 1D6 sicarios de Greedo. Si los PJs no han armado jaleo, no les pondrán muchas pegas (no hay mucha gente que se atreva a pedirle explicaciones a un K'Lieg). Si han armado jaleo...bueno, no creo que haya que aburrirte con los detalles, ¿verdad?

La misión

Con todo lo dicho, ya sólo queda que los PJs lleven a cabo su misión: volar el palacio de Greedo con él y los demás mafiosos dentro. Los personajes tienen ya todos los datos que puedan necesitar para cumplir su cometido. Galind se encargará de llenar las lagunas.

Como ayudas, aparte de contar con el cazarecompensas antes citado, podemos señalar la posibilidad (si han ganado el desafío) de contar con 20 K'Liegs dispuestos a ayudarles. Y hay que decir que para eso de las guerrillas los miembros de esta raza son los mejores.

Como problemas, aparte de los matones de Greedo dispersos por el palacio (en menor cantidad por la noche), está el hecho de que una vez el palacio se venga abajo, todos los matones de los barracones saldrán con el bláster preparado a ver que pasa. Para llegar a la nave de Galind deberán pasar a través de ellos. Una vez más, si los K'Liegs están de su parte les serán de gran ayuda, debiendo encargarse los PJs de solamente ocho matones.

Para volar el palacio deben colocar al menos cinco detonadores en él, en diferentes lugares. Con una tirada de Demolición (a nivel Fácil) podrán elegir la mejor colocación de los explosivos. Por cada punto por el que se haya fallado la tirada anterior, deberán usar un detonador más. Una vez los hayan hecho detonar (esperemos que estén fuera), el palacio caerá con un estruendo ensordecedor. Y una vez todo esto haya acabado, Galind les llevará en el Ave Nocturna a reunirse con la flota rebelde.

Recompensas

Lo primero que harán cuando lleguen a la Alianza será someterse a una operación de cirugía estética que les devuelva su aspecto normal. Si han tenido éxito en su misión, la Alianza, en una emocionante ceremonia, les impondrá la Medalla al Valor en Combate, una pequeña recompensa de 500 créditos y un ascenso. En cuanto a Puntos de Habilidad y esas cosas, lo dejo a tu libre albedrío, pero no seas muy rácano.

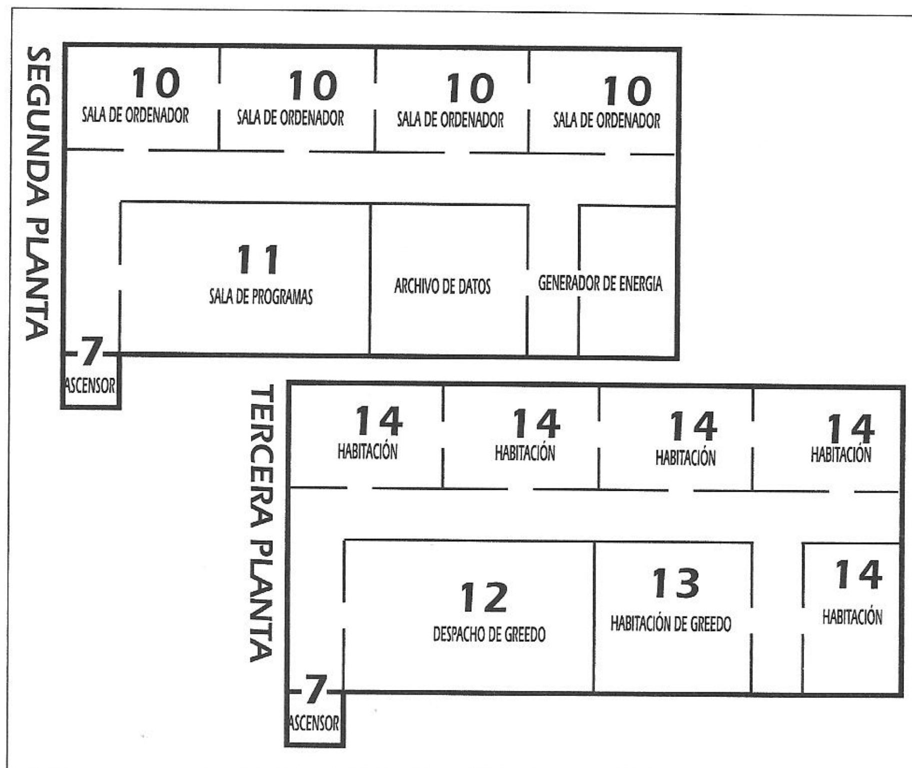
¿Y después?

Con esta aventurar concluye la saga de Los Señores del Crimen. No obstante, hay algunas cosas que pueden ser interesantes para incluirlas en tu siguiente campaña. Por ejemplo, Alhaina, una vez superado el enfado de saber que el K'Lieg que había escogido no era tal K'Lieg sino un vulgar humano, puede decidir que un humano tampoco está tan mal para variar, e intentará volver a encontrarse con él, probablemente en el momento menos adecuado.

Por otro lado, la Alianza está muy interesada en encontrar y destruir el cilindro Spaarti que tenía Greedo (ver **Misión Diplomática,** LIDER 53) y que según Galind no se encontraba en el palacio. Y por supuesto, siempre puedes decidir que el Greedo que se encontraba en el palacio no era el auténtico Greedo, sino un clon, y el verdadero jefe del crimen está en algún lugar planeando su venganza.

Dedicatorias

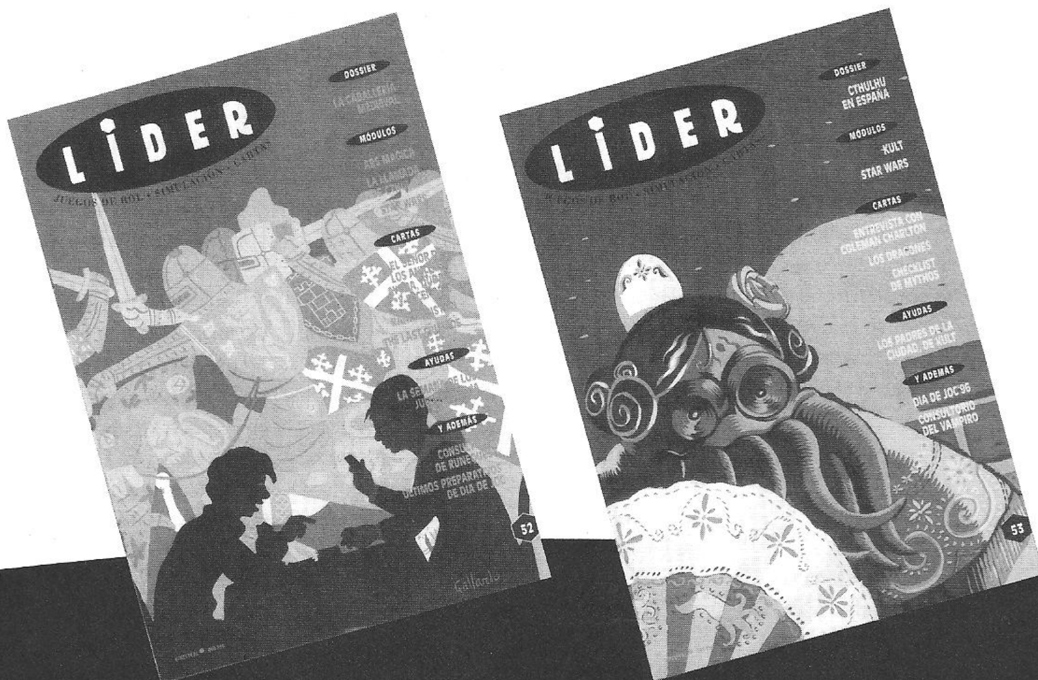
Esta minicampaña está dedicada a Beatriz Clemente (la mejor amiga que nadie pueda tener) y a Eva Lozano (que sabe lo que significa tener un novio rolero).



¡¡VAMOS A POR LOS 2.000!!

SUSCRÍBETE A LIDER

Pide tu "Carnet de socio-suscriptor"



BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN

Suscripción anual a LIDER, seis números, desde el número ⬡ recibiendo el primero contrarreembolso (2.370,– ptas. más gastos de envío).
Envía este boletín a LIDER, c/. Recaredo, 2, local 20 - 08005 Barcelona.

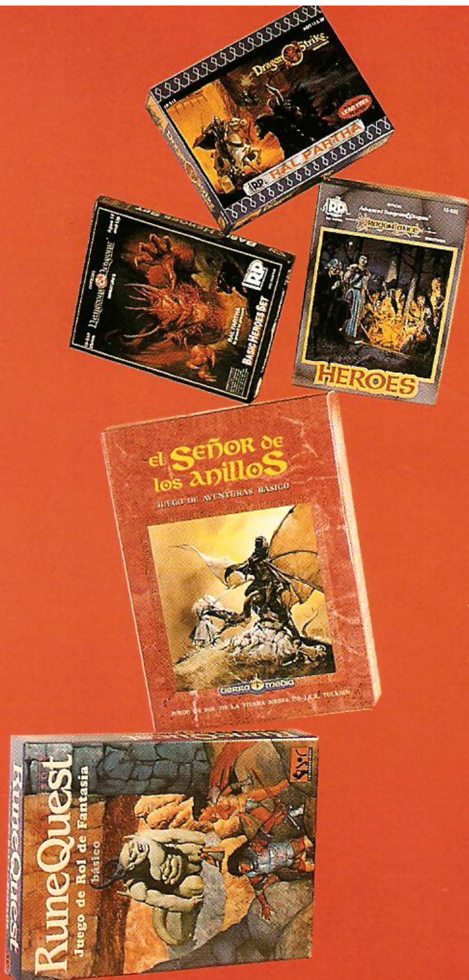
Nombre: ____________________ Edad: ____________
Dirección: ____________________ Tel.: ____________
Localidad: ____________________ C.P.: ____________

Deseo recibir, también contrarreembolso, los siguientes números anteriores:

N.º 1 ⬡	N.º 9 ⬡	N.º 17 ⬡	N.º 25 ⬡	N.º 33 ⬡	N.º 41 ⬡	N.º 49 ⬡
N.º 2 ⬡	N.º 10 ⬡	N.º 18 ⬡	N.º 26 ⬡	N.º 34 ⬡	N.º 42 ⬡	N.º 50 ⬡
N.º 3 ⬡	N.º 11 ⬡	N.º 19 ⬡	N.º 27 ⬡	N.º 35 ⬡	N.º 43 ⬡	N.º 51 ⬡
N.º 4 ⬡	N.º 12 ⬡	N.º 20 ⬡	N.º 28 ⬡	N.º 36 ⬡	N.º 44 ⬡	Nº. 52 ⬡
N.º 5 ⬡	N.º 13 ⬡	N.º 21 ⬡	N.º 29 ⬡	N.º 37 ⬡	N.º 45 ⬡	Nº. 53 ⬡
N.º 6 ⬡	N.º 14 ⬡	N.º 22 ⬡	N.º 30 ⬡	N.º 38 ⬡	N.º 46 ⬡	ESP. MAGIC ⬡
N.º 7 ⬡	N.º 15 ⬡	N.º 23 ⬡	N.º 31 ⬡	N.º 39 ⬡	N.º 47 ⬡	
N.º 8 ⬡	N.º 16 ⬡	N.º 24 ⬡	N.º 32 ⬡	N.º 40 ⬡	N.º 48 ⬡	

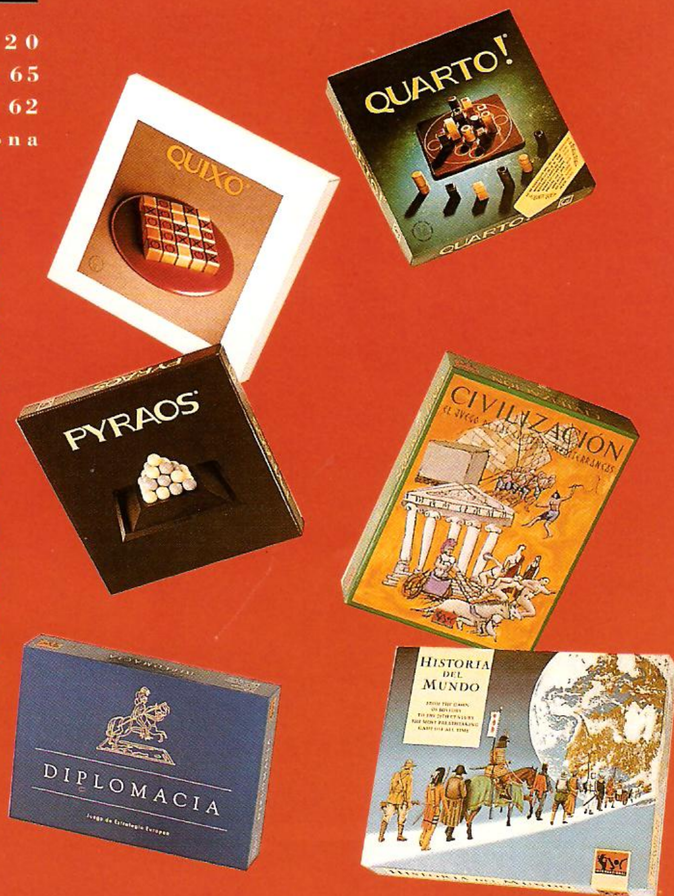
⬡ Adjunto con mi suscripción fotocopia Giro Postal valor de 2.370 Ptas., o transferencia bancaria, y me ahorro los gastos de envío.

⬡ EUROPA: Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 2.700 Ptas.
⬡ AMÉRICA: Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 4.850 Ptas.


JUEGOS DE ROL Y FIGURAS

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
JUEGOS DE CARTAS COLECCIONABLES

INTERNACIONAL
Sant Hipòlit, 20
T. 34(9)3 345 85 65
F. 34(9)3 346 53 62
08030 Barcelona
JUEGOS DE ROL Y DADOS
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
LA LLAMADA DE CTHULHU
IN NOMINE SATANIS
ROLEMASTER
AQUELARRE
STAR WARS
ORÁCULO


JUEGOS DE ESTRATEGIA